

Вампир Реквием

A Modern Gothic Storytelling Game

Перевод:
Егор Мельников

Пролог: Танец мёртвых



- Может, потанцуем? - спросила она.

Та ночь стала для меня последней. Холод окутывал помещение, и хотя зимний воздух не мог дотянуться до нас снаружи, внутренний холод задувал всё тепло, которое бликами сверкало у неё на террасе, медленно выползая наружу, чтобы вступить там в неравную схватку с морозом. Мы начали танец. Моя рука покоилась на изгибе её спины, а она вела и вела меня, увлекая в пляс. Музыка зазвучала словно из ниоткуда.

Струны. Фортепьяно. Они заполнили всю реальность. Я так и не смог увидеть лиц музыкантов, хотя слышал мелодию, которую они играли. Станный выбор для танца: торжественная панихида, практически реквием. Ветер играл занавесками. Мы танцевали. Приближался финальный аккорд, и она наклонилась, как будто желая поцеловать меня в шею. Однако меня ждал не поцелуй – а самое сладкое из всех проклятий. Она завладела моей душой, и тогда я почувствовал, как жизнь вырывается у меня из горла алым букетом.

А потом она вновь подарила мне этот букет.



Восемь лет я провёл в попытках стать доктором. По окончании медицинской школы я устроился на работу при другой семье, другом докторе. Но не проработал я и двух лет, как он пригласил меня на вечеринку, устроенную одним из его пациентов. По его словам, это был особый пациент - один из немногих, кого он ещё посещал на дому. Предполагалось, что меня ждёт формальное мероприятие, вечеринка для белоручек, полная представителей высшего общества.

От волнения я не находил себе места. В конце концов, я был всего лишь хирургом, причём молодым и неопытным; кто-нибудь среди этого общества мог принять меня за обманщика или выскочку. Я пришёл весь на нервах, но вовремя: пришёл туда, где я встретил мужчин и женщин - товарищей, которым суждено было стать моими спутниками в том вечном спектакле, приближения которого я даже не замечал.

Я помню леди Молтис, красавицу родом откуда-то из Европы, обладавшую репутацией “чёрной вдовы” (только после смерти я понял истинное значение этого прозвища). Помню господина Оделию – странного человека, который никому не смотрел в глаза и обладал телом, которое прямо-таки изгибалось взад и вперёд во время ходьбы. Ещё один из собравшихся, мистер Беннетт, выглядел простовато, однако моя госпожа поспешила меня заверить, что его богатство и власть намного превышают всё, что можно представить, глядя на его бесхитростное лицо. Мистер Максвелл приехал сюда из Чикаго и, как мне было известно по слухам, также считался одной из восходящих звёзд – или падающих, в зависимости от того, с кем я говорил. Женщина по имени Линдси была главным объектом скандалов, поскольку она ни разу не выходила замуж и вела себя достаточно неуместно в сравнении с остальными дамами.

Я тогда и понятия не имел, что за вуалью высокосветской вечеринки скрывалось собрание монстров. Память меня подводит, и я практически ничего не помню о тех моментах, которые я провёл с мисс Линдси, однако теперь я уже хорошо понимаю, что наша мимолётная связь была вызвана далеко не простой симпатией (и что красное пятнышко на моём запястье, скорее всего, появилось не из-за тесных манжет).



Другая ночь, другая жертва – вот как я вижу мир. Если этим ублюдкам не хочется умирать, то единственное, что они должны сделать, это убраться с моей дороги. “*Если я пойду и долиною смертной тени, не убоюсь зла*”¹ - ага, ещё бы, вот я-то тут и есть самый злой сукин сын из всех, что вы только можете встретить.

Я не делаю исключений для “нормальных” людей. Я готов выпотрошить даже такого, как я, если это понадобится. Чего всем этим сраным “*Сородичам*” не хватает – это элементарного понимания того факта, что нет ничего важнее места, которое ты можешь назвать *своим*. О, я уверен, что у них найдётся какое-нибудь вычурное словечко и для меня, и для целого типа таких, как я. Я знаю их титулы, должности и всю прочую хрень, помогающую им раздуть очередную проблему из того, кто за что отвечает и кто кем должен крутить – а причиной тому мерзавцы вроде меня. Такие же парни, которые вламываются в ваши двери уже через пару минут после того, как солнце скрылось за горизонтом. Однако игра по собственным правилам – неотъемлемая часть нашего существования. Я вообще не имел шанса ознакомиться с этими правилами, когда мой грёбаный Сир втащил меня в это дерьмо. Чёрта с два, одно только это наполовину объясняет, почему я отрезал ему голову и высосал вместе с хлещущей кровью всю его душу.

Уважение, вот о чём говорю. Это главное. Только знай, что *Сородичи* ни хрена не уступят тебе и капли этого уважения. Ты должен смириться с этим или взять собственную судьбу в свои руки.



Ты понятия не имеешь о том, что такое ужас, щенок. Всё, о чём ты тут треплешься, - это обыкновенный испуг. Ты вырос у себя в безопасном, уютном пригороде. Откуда тебе вообще знать об ужасе? А теперь, когда Кровь наполняет тебя такой силой, тебя аж распирает от чувства собственной неуязвимости.

Вот только теперь ты один из Проклятых, а это значит, что настоящего ужаса ждать недолго. Можешь молиться, чтобы он не отыскал тебя, но он отыщет. Как отыскал меня. Ужас - *истинный, первобытный ужас* – обитает здесь, в нашем любимом городе. Я всё бы отдал, только бы не замечать его, но это вполне естественно, раз уж мы говорим об ужасе, ты согласен? Так что мне это неподвластно. Всё, что я могу сделать, - это и дальше надеяться, что эта дрянь не заметит *меня*.



Она говорит о себе как о князе. Сначала я думал, что это, возможно, какой-то культурный анахронизм или даже языковая ошибка. В мире давно нет “князей”, и пусть даже они когда-то существовали, женский пол не слишком-то хорошо соотносится с этим словом.

- Раньше ты ошибался. Разве это не очевидно? – спрашивает она. – У таких, как мы, собственные законы. А ты теперь – один из нас.

Незримый оркестр здорово поубавил в громкости.

Позже всё той же ночью у неё был посетитель. Моя госпожа сидела в кресле на террасе. Мне приказали ждать в спальне, но я прекрасно всё видел и слышал через окно во внутренний дворик. Перед ней появился человек самого странного вида, какой только можно представить. Его кожа была прозрачной. Мне показалось, что я даже могу разглядеть под ней вены, однако они были такими бледными, что я смог увидеть их

¹ Псалтирь, 22:4

только тогда, когда усилием воли обострил свои чувства. Вены этого человека были пусты, и если даже в них были остатки крови, она не двигалась. Я не слышал ударов его сердца. Он посмотрел на моё окно, и я увидел, что его глаза покрыты чёрной пеленой, не оставляющей места даже зрачкам.

- Желаю вам доброй ночи, мой Князь, - сказал он, когда его внимание вернулось обратно к женщине, которая меня убила. Значит, я был неправ.

С нечеловеческой скоростью она поднялась ко мне в спальню, хотя какие-то мгновенья назад она ещё прощалась с тем посетителем. Её руки легли мне на талию. Мои губы вцепились в её. Я был чертовски неправ – и, конечно же, буду неправ ещё тысячу раз.



Впрочем, не все чудовища прячутся так хорошо, как эти гости на вечеринке. С того момента, как я стал одним из Проклятых, мне уже несколько раз серьёзно nepocчacтливилocь вcтpeтитьcя c пapой дeйcтвительнo ужacающиx пpeдcтaвитeлeй нaшeгo видa. Я видел тех, кто охотно бы возвратил мир в ночи королей и вассалов, и тех, кто похищает детей из бедных домов, чтобы утолить жажду их кровью или зажарить их заживо в качестве жертвы богам, имена которых мне бы не хотелось произносить. Я видел безумных фанатиков, проливающих реки крови во имя некоей библейской фигуры, и говорил с членами одного культа из Старого Света, которые проводили обряды при свете полной луны, утверждая, что наше “состояние” – это лишь остановка на пути к... чему-то ещё.

Я видел представителей всех видов, делящих наше общество. Перед моими глазами мелькали кающиеся души и развращённые изверги, коварные аристократы и мрачные бунтари, безбожные негодяи и те, кто не признаёт над собой никаких авторитетов.

На самом деле, мир Проклятых - весь этот бесконечный полуночный гимн - и богат, и чудовищно своенравен. В непрерывной борьбе с кровожадной бестией, затаившейся внутри каждого из нас, мы сами возводим вокруг себя стены нашей тюрьмы – но мы просто обязаны время от времени спускать с цепи этого монстра, чтобы он не одолел нас самих. Я считаю себя одним из самых воздержанных участников этой Пляски Смерти, и всё же я... впрочем, достаточно просто сказать, что я совершал деяния, за которые даже Господь не вправе даровать прощение. И всё же каждую ночь я поднимаюсь из гроба: даже в своих сомнениях и терзаниях я не могу не верить, что у всего этого есть какая-то цель.



Я делаю то, что хочу, и когда хочу. Скажем, сегодня вечером - пошёл в бар. Можете считать меня торчком, но мне всегда нравились чувства, которые выпивка пробуждала во мне в годы моей смертной жизни - и до сих пор эта дрянь мне по кайфу, хотя теперь приходится смешивать виски с большим количеством Старой Доброй Венозной. Но вот женщины... женщины редко пьют виски. А те, кто всё-таки пьёт, обычно оказываются старыми сквернословными стервами, пропахшими сигаретным дымом, потом и каким-нибудь другим дерьмом, которым от них несёт в тот или иной вечер.

Как всегда, я выбрал одну из таких сучек в баре и перекинулся с ней парой слов. Эти твари любят, когда парни говорят круто. Стоит им рассказать, как ты вырвал какому-нибудь педик у руку из сустава или погрузил ему большой палец в глазницу, и они твои до самого конца ночи. И всё же не стоит заходить слишком далеко. Даже они не настолько глупы, чтобы нормально относиться к маньяку, который убивает людей для того, чтобы пить их кровь.

В общем, болтаю я с этой дурочкой за барной стойкой, и тут в помещение входит какой-то сраный лакей, вроде этих гондонов, которые лижут ботинки всяким большим шишкам среди городских Сородичей, вечно разноухивая, кто чем занимается. Ну, вы знаете эту породу людей – таких типов, которые будут всюду шлаться за вами, глядя, как бы вы им не поднасрали. Как я уже говорил, вы или принимаете такое отношение, или заставляете себя уважать. Так что я поднимаюсь из-за стойки и иду к этому сосунку, мимоходом подхватывая бильярдный кий. Глядя, как я приближаюсь, он начинает щуриться и уже открывает рот, вроде как собираясь сказать что-то умное, но тут БАЦ! Прямо в рот этому уроду. В стороны брызжут живые соки, которые мои мёртвые мусулы ещё могут выдавить из этого говнюка. Его челюсть ломается, словно щепка. Я вижу два перелома. Зубы сыплются на пол, словно игральные кости.

Пусть знает, на кого рот разевать. Возвращаюсь за стойку, у которой меня ждёт обед. Я чувствую, что эта грязная старая сучка взбудоражена не меньше меня, и вы понимаете, что я имею в виду, говоря "взбудоражена".



Это произошло в подвале где-то в этнической части города, в одном из кварталов, который прежние владельцы забросили из-за старости, переехав в более комфортные места или распродав свои семейные дома ради других целей. Квартал был раздроблен на части – одни принадлежали евреям, другие армянам, какие-то чехам, а некоторые – группировкам, которые даже я затрудняюсь назвать каким-нибудь определённым именем. Над подвалом возвышался дом, но мой проводник сообщил, что между подвалом и домом нет никакого сообщения и даже местные жильцы понятия не имеют, что прямо под ними скрывается подвальное помещение.

Мой проводник был одним из тех несчастных, которые регулярно питались Витэ Сородичей, не будучи Прокляты сами. Мне не было дела до того, кто именно снабжал его кровью. Всё, что меня интересовало, - это тот факт, что он и только он знал, где поселилась та дрянь, которая нарушала мой беспокойный сон, и я отыскал его лишь потому, что он тоже участвовал в моих снах.

Прогнившая деревянная дверь отделяла небольшое внутреннее помещение от остальной части подвала с заплесневелыми стенами. Проводник держал перед собой гаснущую свечу, наш единственный источник света. Он указал мне на дверь. Медленно, аккуратно я приоткрыл её, и холодный воздух, пропитанный запахом гниющей плоти, потянулся ко мне изнутри. Тусклый свет, отбрасываемый свечой моего спутника, оказался не в силах разогнать темноту, ожидавшую нас за дверью – однако в тот момент, я, пожалуй, и не хотел видеть с большей ясностью.

Я помню слипшийся, гладкий мех и дюжину хищных глаз, распахнувшихся в темноте и мгновенно сосредоточившихся на мне. В ошеломлении я застыл на пороге, и тут поблизости залаяла собака – однако звук был столь низким, что я сомневаюсь, что хоть одно существующее в природе животное способно его издать. А кроме того, лай раздался прямо под тем местом, где мы стояли. Я хлопнул прогнившей дверью, отбросил проводника с дороги и бросился прочь, с трудом шевеля непослушными ногами. Я с воплем вырвался в ночь, обещая себе забыть обо всём, что я... скорее даже не видел, а чувствовал.

О... похоже, вы думаете, что я слаб? Слишком многое в вашем лице говорит о привычке к жизни, а это выдаёт ваши мысли. Я только разжёл ваше любопытство, не так ли? Сколько бы я ни призывал к мудрости, вы её просто боитесь.

Нет, вы ещё не знаете, что такое ужас.

Разработчики

Концепт и дизайн: Джастин Ахилли, Филипп Булл, Билл Бриджес, Дин Бёрнэм, Кен Клифф, Конрад Хаббард, Майк Ли, Крис Макдоно, Этан Скемп, Ричард Томас, Майк Тинни, Стивен Вик, Стюарт Вик и Фредерик Йелк

Вторая стадия разработки концепта и дизайна: Джастин Ахилли, Билл Бриджес, Кен Клифф, Крис Макдоно и Фредерик Йелк

Третья стадия разработки концепта и дизайна: Джастин Ахилли, Билл Бриджес, Кен Клифф, Конрад Хаббард, Крис Макдоно, Майк Тинни, Арон Фосс и Фредерик Йелк

Дополнительные ассистенты в разработке концепта и дизайна: Карл Боуэн, Джон Чемберс и Мэтью Макфарлэнд

Vampire: The Requiem создан по мотивам **Vampire: The Masquerade**

Vampire: The Masquerade создан Марком Рейн•Хагеном

Текст писали: Ари Мэрмелл, Дин Шомшек и К.А. Сулейман

World of Darkness создан Марком Рейн•Хагеном

В создании **World of Darkness** также участвовал Стюарт Вик

Дополнительный материал: Джастин Ахилли, Карл Боуэн, Джон Чемберс, Мэтью Макфарлэнд, Сара Рорк, Мэтью Рурк и Грег Штольц

Ведущий разработчик: Джастин Ахилли

Помощь в разработке: Билл Бриджес и Кен Клифф

Редактор: Карл Боуэн

Художественный руководитель: Полин Бенни

Разметка и набор текста: Полин Бенни

Иллюстрации: Сэмюэль Эрайя, Дарен Бейдер, Тим Брэдстрит, Бром, Эйвери Баттеруорт, Полин Бенни, Шэйн Коппэдждж, Марко Дюрдевич, Фред Хупер, Трэвис Ингрэм, Алекс Малеев, Кен Мейер младший, Марк А. Нельсон, Майкл Филлиппи, Джефф Ребнер, Дж.С. Россбах, Маттиас Снигг, Рич Томас, Джошуа Габриэль, Тимбрук, Энди Трэбболд, Конан Венус, Кэти Уилкинс

Дизайн обложки: Мэтт Милбергер

Игровое тестирование первой и второй стадии: Шастен Эддингтон, Алан Александр, Демиэн Андерсон, Сара Андерсон, Нильс-Джонсон Андриссон, Дэвид Бергквист, Крейг Блэквелдер, Джеймс Люк Босвелл, Кассандра Брэккетт, Райан Брэндос, Даниэль Бистрем, Бен Чизм, Джеймс Комер, Крис Коуон, Тара Де Блуа, Кори Диксон, Дж. Энцмингер, Гала Феррир, Киван Форбс, Дуглас А. Форсайт, Джеймс Генонг, Фред Гресс, Джесмин Мари Гриббл, Брент Холстед, Аарон Хармон, Роберт Холмберг, Конрад Хаббард, Джулиан Хаббард, Чарльз Келли, Стив Кенсон, Бишоп Льюис, Терье Локлингольм, Чед Макграт, Марио Мео, Кристер М. Мичл, Альберт Моуотт, Робин Нэйр, Майк Ньюдд, Кори Овендэйл, Мэтью Петоса, Крис Ренфро, Маттиас Ренмарк, Стивен Шарп, Малкольм Шеппард, Кирсли Шидер-Уэти, Дин Шомшек, Джефф Скеджен, Джастин Смит, Тед Саннертон, *кандидат наук* Хелен Э. Тэйлор, Джозеф Тёрнер, Джаретт Андервуд, Рэйчел "Банни" Уинтер, Джим Зубкавич

Игровое тестирование третьей стадии и тестирование внутри компании:

Джастин Ахилли, Чарльз Бэйли, Эндрю Бейтс, Филипп Булл, Карл Боуэн, Билл Бриджес, Чед Браун, Дин Бёрнэм, Брэд Буткович, Рафаэль Касл, Джон Чемберс, Майк Чейни, Кен Клифф, Лиза Эйдсон, Брайан Гласс, Пол Грегори, Конрад Хаббард, Терренс Джеймс, Бекки Джолленстен, Кейти Маккескилл, Крис Макдоно, Мэтт Мильбергер, Бен Монк, ДеКарло Мюррей, Ребекка Шефер, Майк Тинни, Арон Фосс, Адам Фосс, Фредерик Йелк, Диана Замойски

Благодарность

Спасибо мечтателям, которые не побоялись выйти за установленные рамки и перевернули саму концепцию ролевых игр в предыдущем воплощении **Vampire**: Марку Рейн•Хагену, Стюарту Вику, Стивену К. Брауну, Тому Доуду, Эндрю Гринбергу, Дженнифер Хартшорн, Роберту Хэчу, Лизе Стивенс, Джошу Тимбруку и невоспетым спонсорам, имена которых никогда нами не упоминались, однако которые, несмотря на это, сами прекрасно знают, чьи имена должны здесь стоять. Мы не смогли бы сделать и шага, если бы вы не осветили нам дорогу.

И особая благодарность *вам* - вне зависимости от того, присоединяетесь ли вы к нам после 13 лет участия в жутких загробных историях или только впервые собираетесь сесть за стол. Игра начинается!

От переводчика

Русскому ролевому движению неизвестен вопрос о фонетике перевода. “Звучащая” сторона текста сегодня носит чисто опциональный характер – во многом из-за чрезвычайно юного возраста самой практики игровых переводов. И то, в каком темпе, с какой интонацией и даже попросту *как* будет произноситься переведённый текст, в наше время зависит лишь от читателя – потому что фонетика зачастую оказывается оставлена без внимания самим автором.

Между тем, с переводом на иностранный язык даже самая стильная фраза утрачивает колоссальную часть своего характера: она попросту выпадает из родной стихии. Поэтому для меня было важно не только передать атмосферу, смысл и стиль оригинального текста, но и проследить за фонетикой уже переведённых фраз. По большому счёту, это единственная причина, по которой перевод занял практически четыре месяца.

Я не хотел использовать бесхарактерные, безликие фразы, которые были бы лишены собственного звучания. Мне нужны были паузы. Мне нужны были интонации. Некоторые предложения приходилось буквально измерять тактами.

Поэтому я прошу своего читателя обращать внимание на подсказки, которыми я снабдил перевод. Несмотря на загробную тематику текста, я старался наделить его той живой энергией, которой отличается и его англоязычный близнец. Уверен, что это только повысит удовольствие от чтения.

И ещё один важный момент. Я знаю, как ревностно большинство игроков относятся к оригинальным игровым терминам. Однако некоторые слова действительно трудно перевести на русский язык без изрядной доли “иносказательности”, что не может не действовать фэнам на нервы. Как результат, переводчику зачастую приходится выбирать между точностью и звучанием. Иногда можно пойти на компромисс, однако с этим не угадаешь: одни справедливо воротят нос, другие похлопывают по плечу – ничего, мол. Что выбрать? Я выбираю звучание. Поэтому, думаю, мне лучше сразу признаться, в чём я отступил от буквы оригинала – возможно, с некоторыми извинениями.

В первую очередь это касается ковенанта *The Circle of the Crone*, название которого фактически означает *Круг Ведьмы*. Ни этот вариант перевода, ни уже устоявшиеся в некоторых игровых компаниях *Ведьмин Круг*, *Круг Карги* или даже *Круг Матриарха* меня не удовлетворяют по уже упомянутым фонетическим (и стилистическим, раз уж на то пошло) причинам, а потому в переводе вам встретится совершенно другое название - *Колдовской Круг*, - куда больше свидетельствующее о характере, а не воззрениях этого ковенанта.

Второй важный пункт - оригинальное произношение названий *Daeva* и *Mekhet*, то есть [дэ́йва] и [ме́кит]. Здесь они заменены на более благозвучные *Дэ́ва* и *Мехет*.

Знакомый множеству игроков термин *Прорицание* (*Auspex*) заменён на более близкий по смыслу - *Ясновидение*. Если новый вариант кажется вам неуместным, просто используйте тот, к которому привыкли.

Наконец, абсолютно ошибочный перевод слова “bloodlines” - “*линии крови*” - был заменён вариантом *родословные*, выбор которого объясняется не только оригинальным значением слова “bloodlines”, но и той ролью, которую эти “младшие кланы” играют в обществе Проклятых.

В остальном – закрывайте глаза на прорехи самих разработчиков и наслаждайтесь прекрасной игрой.

До встречи за игровым столом!

*Перевод посвящается Роману Родину и Ивану Мельникову,
которые знают, как разжечь звёзды*



Содержание

Пролог: Танец Мёртвых.....	2
Вступление.....	10
Глава первая: Общество Проклятых.....	18
Глава вторая: Персонаж.....	126
Глава третья: Специальные правила и системы.....	227
Глава четвёртая: Повествование и антагонисты.....	293
Приложение первое: Родословные и уникальные Дисциплины....	352
Приложение второе: Новый Орлеан.....	407
Эпилог: Струны и Фортепьяно.....	451

Вступление

Всякая ночь особенна, как особенна каждая нота в произведении композитора. Но в композиции мы не слышим, как звучит каждая из этих нот. Мы слышим то, что они образуют. И в этом - путь к избавлению от ужаса вечности. Позволь каждой ночи – каждой нотке – раствориться в великом Реквиеме, которым обернулась твоя жизнь.

Шарлотта Годибер, “Беспристрастие судьбы”

Умер, ваше величество. Умер, милорды и джентльмены. Умер, вы, преподобные и неподобные служители всех культов. Умер, вы, люди; а ведь небом вам было даровано сострадание. И так умирают вокруг нас каждый день.

Чарльз Диккенс, “Холодный дом”

Вампиры.

Ночные создания, питающиеся чужой кровью. Воплощения ужаса, порождённые тьмой и лишённые всякой цели в своей бесконечной жизни – *загробной жизни*, – кроме утоления омерзительной страсти к человеческой крови. Вне всяких сомнений, вампиры – настоящие монстры.

И всё же не каждый из этих монстров воплощает собой кошмар без души и разума, неспособный к жалости, состраданию и другим проявлениям человечности. Иногда вампир может вступить в схватку со своим вечным проклятием, превратившись в антигероя - и даже героя. Хотя не следует забывать, что порой среди них встречаются и настоящие изверги.

Вот фабула, положенная в основу **Vampire: The Requiem**. В руках вы держите повествовательную ролевою игру в жанре современной готики - игру, в которой вы сможете рассказать историю, поднимающую этические вопросы в метафорических декорациях вампиризма. **Vampire** позволяет вам вжиться в образ бессмертного монстра - и те поступки, которые вы совершите в этой роли, не только помогут создать захватывающую историю, но, возможно, сумеют и кое-что рассказать о жизненных ценностях, которых вы и ваши товарищи придерживаетесь в реальной жизни.

Мир Современной Готики

Сеттинг **Vampire** уходит корнями в готическую литературу, значительная часть которой выросла из готической субкультуры. Готическая литературная традиция буквально пропитана образами жестокости, декаданса и тёмных веков. Мир Тьмы чрезвычайно похож на наш мир - если смотреть на него через затемнённые стёкла.

Хотя мир вампиров практически идентичен нашему, безудержная жестокость пронизывает его образами насилия и разрушения. Улицы стонут от крови, глаза несчастных отчаянно ищут тех, кому больше повезло в этой жизни и у кого ещё можно отнять хоть что-нибудь, что поможет облегчить их горькую жизнь. Преступники действуют с большей жестокостью и напором, бродяги ещё наглее, хотя куда чаще они просто ищут беспамятства. Даже те, у кого хватает средств на существование, опасаются всякого, кто может им навредить, или исходят от зависти перед теми, кто может тягаться с ними богатством и властью. Малейшая провокация может привести к разрушительным последствиям.

Декаданс и жестокость идут рука об руку: мир беспощаден и попросту мерзок, а всякий, кто ещё может пробить себе путь наверх, готов пойти на любые жертвы. Это мир продажных священников, расчётливых бизнесменов, легавых, погрязших в коррупции, и преступников, вставших на путь беззакония от отчаяния. Даже те, кто не попадает в этот обширный перечень, неизбежно сталкиваются со всеобщей деградацией: мать-одиночка, подсевшая на наркотики, продаёт родного ребёнка за пару граммов амфетамина; некогда честный журналист выясняет, что его брат стал кровососущим монстром, и вынужден скрывать от других эту страшную тайну во имя братской любви.

Образ тёмных веков доминирует в визуальной стороне сеттинга, регулярно просачиваясь и в другие элементы игры. Крыши зданий теряются где-то в небесах, а

контрфорсные арки - изредка позолоченные в тех местах, где архитектор мог себе это позволить, - служат пристанищем для горгулий, отпугивающих тёмные силы, в существовании которых можно не сомневаться. Улицы безнадежно загажены. Города похожи на бастионы средних веков, удалённые друг от друга, отрезанные от всего внешнего мира и насквозь пропитанные ксенофобией. Мир полон анахронизмов: начиная античными декорациями в сверхсовременных зданиях и заканчивая заброшенными катакомбами под банковскими хранилищами и туннелями метрополитена. Средневековые замки Мира Тьмы ещё стоят в тех местах, в которых их уже нет в действительности. Сорняки и мох пробиваются всюду, где только возможно. В коридорах и кабинетах теплятся свечи и факела. Стены покрыты сколами, трещинами и другими признаками разрушения. Произведения искусства дышат тематикой смерти. На лицах прохожих лежит печать страха и паранойи.

Не так уж странно, что в этом мире господствуют Проклятые.

Вечное проклятие

Едва ли хоть кто-нибудь среди вампиров действительно верит, что некогда они просто возникли из ниоткуда, чтобы терроризировать человечество. Большинство Сородичей, как называют себя вампиры, считают, что их история насчитывает столько же лет (возможно, буквально), сколько и человечество, испокон веков служившее их кормом, - и что вампиры населяли цивилизации смертных ещё с момента их возникновения. Кто-то считает, что происхождение вампиров не слишком отличается от происхождения библейского Адама, и некие загадочные силы попросту захотели, чтобы ночь принадлежала вампирам. Другие Сородичи верят, что все они – просто малоизвестная часть естественного миропорядка, поскольку их упоминания восходят ещё к языческим преданиям и старинным мифам. Наконец, хватает и тех, кто вообще не задаётся подобными вопросами, полагая, что проследить истоки вампирской генеалогии так же невозможно, как и разгадать тайну возникновения жизни. Как бы то ни было, точно известно, что вампиры господствовали над миром ещё в античные времена. Хотя Сородичи мало что помнят о своём происхождении, похоже, что они застали ещё расцвет Римской империи, а возможно, существовали и ранее. Даже столь недостоверные слухи подтверждают общепринятое мнение, что история Сородичей уходит корнями в далёкие времена.

Традиции и отступление от них

Уникальные вампиры сеттинга **Vampire: The Requiem**, Сородичи, имеют ряд принципиальных отличий от тех вампиров, которых вы могли встретить на страницах произведений или увидеть в других продуктах массовой культуры. Значительная часть историй в этой игре предполагает деятельность группы вампиров - *котерии Сородичей*, - имеющих мало общего с одинокими хищниками из классических произведений. Начиная с Дракулы Брэма Стокера и заканчивая лордом Ратвеном из "Вампира" Джона Полидори, образ кровососущего монстра нередко был сопряжён с концепцией полного одиночества. В то же время современной культуре известны и довольно сплочённые группы вампиров наподобие членов Театра Вампиров из произведений Энн Райс, банды чудовищ из "Пропавших ребят" или странствующих кровососов из "С приходом тьмы"².

Но подобные изображения вампиров имеют мало общего с миром **Vampire: The Requiem**. В этих произведениях группы вампиров всегда глубоко антагонистичны - к тому же, вампиры-одиночки попросту не подходят для коллективной игры в жанре Повествования. А потому мы адаптировали старинные представления о вампирах под

² **The Lost Boys** (1987) – юмористический триллер, в котором фигурировала банда вампиров-байкеров; **Near Dark** (тоже 1987) – история о семье вампиров, путешествующих по Америке.

нужды коллективной игры. Мы дополнили их собственной мифологией и социальными элементами, проливающими свет на сильные и слабые стороны вампирического существования. Наши - а теперь и ваши - вампиры по-прежнему остаются эгоистичными одинокими хищниками – но при этом хищниками, сформировавшими собственный коллектив из страха остаться в одиночестве до скончания времён. В результате **Vampire** пронизана сценами ужаса и интриг, саспенсом и настоящей готической атмосферой, в которой смешалось безумие, страсть, жестокость, образы разрушения и паранойи на фоне мертвенно-бледных декораций.

Кланы

Всякий Сородич является частью клана. Кланом называют группу вампиров, имеющих общие качества. По легендам самих Сородичей, начало каждому клану дал некий вампир - основатель этого клана. Никто не знает, кем были эти основатели. Всякий раз, когда вампир Обращает нового Сородича, тот становится членом того же клана, что и его Сир. Существуют также "подвиды" кланов, известные как родословные, однако вампиры всегда остаются членами своего родного клана без возможности его изменить.

Ковенанты

Ковенанты подобны кланам - в том смысле, что они образуют некие коллективы Сородичей. Разница между кланом и ковенантом заключается в том, что ковенант можно выбрать по собственной воле. Если клан можно сравнить с семьёй, то ковенант условно можно считать политическим, философским или даже псевдорелигиозным сообществом. Само собой, ряд вампиров предпочитает не входить ни в один ковенант, отказываясь признавать над собой какие-либо авторитеты.

Правда и ложь

Когда многочисленные представления о вампирах заводят нас в заблуждение, а когда эти мифы оказываются близки к истине? Ряд положений, представленных ниже, комментирует реально существующие представления о вампирах, подтверждая или опровергая их истинность по отношению к Миру Тьмы.

Вампиры питаются кровью живых людей: *Правда.*

Процесс кормления становится для вампира глубоко эстетическим переживанием. Его жертва при этом впадает в экстатическое состояние, как и сам вампир, испытывающий порыв неопишуемой страсти. Некоторые вампиры поддерживают своё существование кровью животных, но, как правильно, только очень непродолжительное время, поскольку вкусы и нужды проклятого тела Сородича вынуждают его искать человеческой крови.

Вампиры "бессмертны": *И правда, и ложь.*

Хотя вампиры и не подвержены старению, а возраст некоторых Сородичей может достигать многих веков, сами вампиры предпочитают определение "не-мёртвые", а не "бессмертные". Вампиризм – это проклятие, а не благословение. Наделяя вампира огромной силой, оно вместе с тем приносит ему чудовищные страдания, не последнюю роль в которых играют припадки ярости Зверя и страсть к человеческой крови.

Жертва вампира сама становится вампиром: *Ложь.*

Человек, укушенный или убитый вампиром, далеко не всегда становится одним из них. Для создания нового Сородича требуется сознательное проявление воли, известное как Обращение. Кроме того, осторожный вампир всегда старается свести последствия своего кормления к минимуму: для того чтобы скрыть след от укуса, вампир должен попросту зализать оставленную ранку.

Вампиры обладают сверхъестественными способностями наподобие превращения в животных, полёта или физической силы десятка мужчин: Правда.

Хотя эти силы и разнятся от вампира к вампиру, Сородичи действительно обладают уникальными способностями, известными как Дисциплины. Эти силы могут наделить вампира всеми вышеперечисленными и другими способностями.

Вампиры могут вступать в половую связь: Правда.

Хотя жажда крови и заменяет другие физические желания, вампиры вполне могут заниматься любовью и даже получать от этого удовольствие. Любопытно, что, тем не менее, эмоциональная сторона полового акта исчезает с получением Обращения. Вампир может наслаждаться физическими ощущениями во время секса - но не более чем приятными ароматами или прикосновением к дорогой ткани.

Деревянный кол убивает вампира: Ложь.

Удар деревянного кола не убивает вампира, а только парализует его. В таком состоянии тело Сородича начинает медленно иссыхать, а кожа - стягиваться, покрываясь морщинами и превращая вампира в подобие трупа.

Вампиры не отражаются в зеркалах и на видеоплёнке: Правда.

Черты вампира на фотографиях (включая фотографии, сделанные на видеокамеру) и в зеркалах теряют свою чёткость. Вампиры могут избавиться от этого эффекта на очень непродолжительное время, однако в целом подобное свойство можно назвать одной из слабостей всех вампиров. Обратите внимание, что это правило не касается аудиозаписей, поскольку голоса вампиров на плёнке ничем не отличаются от голосов смертных.

Солнечный свет обжигает вампира: Правда.

Одно из сильнейших проявлений проклятия Сородичей заключается в том, что попадание солнечного света на тело вампира причиняет ему чудовищные страдания, обжигая давно умершую плоть. Обычно вампиры проводят светлое время суток в глубокой дрёме и лишь колоссальным усилием воли могут вырваться из дневного оцепенения на предельно короткое время.

Вампира можно отпугнуть чесноком и бегущей водой: Ложь.

Подобные представления - плод домыслов, народных поверий или, возможно, редких отклонений среди родословных.

Вампиров отпугивают кресты и другие священные символы: Ложь или почти ложь.

Хотя это и не является врождённой слабостью всех вампиров, редкие люди действительно способны отпугнуть вампира мистической силой собственной веры.

Душа вампира умирает вместе с телом в момент Обращения: И правда, и ложь.

Хотя вампир может искренне верить, что он всё ещё испытывает эмоции, в действительности он несёт в себе только эхо тех чувств, которые он когда-то испытывал в смертной жизни. Так, вампир может впасть в гнев и даже действительно быть чем-то рассерженным, однако само чувство в действительности порождено памятью о том, что в смертной жизни он всегда чувствовал гнев в такой обстановке. Вампир, который никогда не сталкивался с какой-либо эмоцией в смертной жизни, может обнаружить, что он просто не знает, как реагировать в данной ситуации. В то же время, вампир, обладающий творческими способностями, может создать настоящее произведение искусства, в действительности лишённое всякого эмоционального наполнения.

Тема и настроение

Каждая история, рассказанная вами и вашими друзьями в этой игре, обладает собственной темой и уникальным настроением. В то же время сеттинг **Vampire** пропитан общей темой и настроением, которые являются неотъемлемой частью игры. Какой бы тип настроений и тем вы бы ни выбрали для игры, есть и кое-что общее, что всегда будет присутствовать в этих историях.

Тема

Немало вампиров видят в своём существовании загадку, на которую нет ответа. *"Что бы ни было дальше, я навсегда останусь чудовищем"*. В основу игры положена нравственная проблематика. Каким станет человек, превратившись в вампира? Будет ли он сопротивляться желаниям Зверя? Будет ли до последнего бороться за всё, что связывает его со смертной жизнью? Будет ли отрицать саму мысль, что превратился в бессмертного монстра? Станет ли его новая жизнь демоническим пиршеством, потокающим самым порочным страстям?

Большинство не-жизней оказываются где-то посередине между двух полюсов. И в этом – проклятие любого Сородича. Как долго Зверь будет добираться до полной власти над его душой?

Настроение

Во многом настроение игры неразрывно связано с ключевыми элементами сеттинга. Мрачный, безжалостный мир служит ареной для зловещих тайн и смертельных опасностей, скрывающихся в его тенях. В игровом процессе это можно отобразить любым удобным способом - при желании вы даже можете наполнить всю свою хронику сценами безграничного ужаса. В то же время другой неотъемлемой частью сеттинга являются интриги и заговоры, и уместно будет придать игре конспирологическую атмосферу. Рекомендуются, однако, использовать комбинацию обоих вариантов. Страдания, причиняемые вампиру его противоестественным состоянием, позволяют создать историю о готических ужасах и столкновении с внутренними демонами, а повсеместная паранойя и заговоры распространяют персональный ужас с личностного уровня на окружающий мир, что позволит игроку шаг за шагом углубляться в самое сердце чудовищных тайн, подобно тому, как минута за минутой темнеет небо с закатом солнца.

Как использовать эту книгу

Книга **Vampire: The Requiem** разделена на множество глав, каждая из которых раскрывает определённую игровую информацию, которую вы можете использовать в своих хрониках.

Вступление предоставляет читателю общие сведения о мире Сородичей и некоторое представление о стиле игры.

Глава первая позволяет увидеть общество Сородичей изнутри, включая и окружающий мир, в котором они скрываются. Она повествует обо всех важных элементах **Vampire**, от ковенантов и традиций до политики различных доменов и древних тайн **Пляски Смерти**³ - бесконечной войны вампиров за власть.

Характеристики персонажей рассмотрены во **Второй главе**, начиная с подробностей создания вашего альтер-эго и заканчивая свойствами кланов и сверхъестественных сил Сородичей.

Игровые правила и систему бросков вы найдёте в **Третьей главе**. Представленная в ней механика содержит правила по моделированию всевозможных ситуаций, которые могут возникнуть в ходе игры, начиная от приступов безумия, спровоцированных Внутренним Зверем, и заканчивая потерей здоровья, Нравственности, рассудка и других качеств игровых персонажей.

Советы Рассказчику можно найти в **Четвёртой главе**, повествующей обо всём, что касается работы с сеттингом и подсказок по построению хроники. Кроме того, здесь приведён ряд антагонистов, готовых к использованию в игре.

В **Приложении I** представлены родословные вампиров и новые Дисциплины. Одной из особенностей **Vampire: The Requiem** является система создания собственных уникальных династий и родословных Сородичей, включая и новые силы, которыми они

³ В оригинале **Danse Macabre**

могут владеть. Таким образом, в этой главе приведён ряд родословных, которые уже входят в сеттинг, и система, благодаря которой игроки и Рассказчики смогут создавать собственные родословные.

Наконец, пример готового сеттинга приведён в **Приложении II**. Эта глава включает множество сюжетных идей, загадок - и даже общеизвестных сведений, - касающихся домена Нового Орлеана, великой цитадели ковенанта Ланцеа Санктум.

Источники вдохновения

На протяжении сотен лет фигура вампира встречалась в устных традициях человечества. Сеттинг **Vampire** связан одновременно с готическими традициями прошлого и знакомым игроку современным миром – неудивительно, что некоторые источники повлияли на игру больше, чем другие. Источники, не касающиеся конкретно вампиров, но подходящие для лучшего понимания темы и атмосферы игры, ниже отмечены как “дополнительные”.

Литература

“Вампирские Хроники” Энн Райс – один из наиболее ярких выходов на мировую сцену литературы о вампирах. По всему миру “Вампирские Хроники” читают, возможно, больше, чем многочисленных предшественников Райс. Первые три книги серии лучше подходят сеттингу **Vampire**, чем их продолжения, поскольку они приобретают всё более эпический характер и повествуют о всё более странных проявлениях сверхъестественного мира.

“Дракула” Брэма Стокера. С этой книги всё и началось. Именно она объединила историю реального мира с суевериями Восточной Европы, сделав вампира одним из наиболее популярных монстров современности.

“Вампир” Джона Полидори. В этой короткой истории, возможно, впервые встречается современный образ вампира как разумного существа (предыдущие воплощения вампиров представляли собой монстров, немногим отличающихся от кровососущих трупов). Этот рассказ – возможно, несущий лёгкий оттенок гомосексуальной эротики – был написан в кругу друзей, среди которых были лорд Байрон (ставший прообразом заглавного вампира, лорда Ратвена), Перси Шелли и Мэри Шелли, также сделавшие немалый вклад в развитие готического и романтического направления.

“Кармила” Шеридана ЛеФаню. Прекрасное воплощение идеи о вампирах, скрывающихся среди своих жертв. Кармила (а также Милларка, а также...) появляется и исчезает в жизни своих жертв, возвращаясь под новой личиной по мере того, как тают воспоминания о её прошлых преступлениях. Как и “Вампир” Полидори, “Кармила” несёт в себе эротический оттенок, укрепляя сексуальные ассоциации с образом вампира.

Дополнительные источники: “Страх и ненависть в Лас-Вегасе” Хантера Томпсона, “На игле” и “Дерьмо” Ирвина Уэлша, “Костры амбиций” Тома Вулфа, “Непогребённый” Чарльза Паллисера, “Великий Гэтсби” и “Прекрасные, но обречённые” Френсиса Скотта Фицджеральда.

Кино

Обе версии **“Носферату”** – оригинал Ф.В. Мурнау с Максом Шреком или римейк Вернера Херцога с Клаусом Кински. Другого фильма, изображающего таинственную и непостижимую природу вампиров с их собственными отклонениями и причудами лучше, чем история графа Орлока, пока ещё не сняли.

“Тень вампира” с Джоном Малковичем и Уиллемом Дэфо в главных ролях. Развивая тему непостижимого, этот фильм рассказывает о съёмках оригинальной версии “Носферату” и ставит под вопрос многие моменты производства этой картины. Была ли она проклята? Действительно ли членам съёмочной группы пришлось столкнуться со сверхъестественным? Не был ли Шрек настоящим вампиром?

“**Пропавшие ребята**” с Кифер Сазерленд, Кори Хэйм и Кори Фельдман в главных ролях. Хотя этот фильм часто относят к разряду пародии и сатиры, в его основе лежат мотивы настоящего хоррора - особенно в тех моментах, где на сцену выходят вампиры. Этот фильм практически в одиночку сформировал образ вампиров как потенциальных кумиров, классных и стильных героев с бунтарским сердцем, близких по духу мятежникам и антигероям романтических произведений.

“**С приходом тьмы**” с Лэнсом Хенриксеном и Биллом Пэкстоном в главных ролях. Хотите увидеть по-настоящему жутких вампиров, не имеющих никаких моральных устоев? Посмотрите этот фильм.

“**Голод**” с Катрин Денёв и Дэвидом Боуи. Эта картина впервые перенесла образ вампира как сексуального хищника на большой экран и до сих пор остаётся одной из самых чувственных лент о вампирах, когда-либо снятых на плёнку. К тому же, она начинается с cameo группы **Bauhaus**, что не может не порадовать всякого, кто хотел бы получить вместе с фильмом немного неформальной музыки.

Стоит также упомянуть киноадаптацию “**Интервью с вампиром**” с Томом Крузом и Брэдом Питом и “**Дракулу**” Фрэнсиса Форда Копполы, однако обе работы уже рассматривались в разделе литературы.

Дополнительные источники: “Опасные связи”, “Бегущий по лезвию”, “Малхолланд Драйв”, “Манчжурский кандидат”, “Шестое чувство”, “Крупье”, “Касабланка”, “Амадеус”.

Музыка

Здесь мы подходим к довольно опасной черте, поскольку внушительное количество музыкальных групп, популярных в один момент времени, вскоре исчезает без следа вместе со спадом своей известности. А потому мы коснёмся лишь несколько музыкальных жанров и их соотношения с сеттингом **Vampire**, а также упомянем несколько ключевых композиторов и исполнителей.

Классика: Старейшина, прошедший более века среди других Проклятых, куда больше разбирается в классической музыке, чем в современном мейнстриме. Сложнейшие аранжировки и тщательно продуманная композиция превращают такую музыку в архетип изящного и таинственного явления, продолжающего существовать на протяжении многих столетий. Как вы уже могли догадаться, одним из блестящих примеров подобной музыки является реквием. Наиболее яркие представители – **Бах, Бетховен, Дворжак и Моцарт**.

Панк: Звучание стиля панк изначально выросло из желания восстать против окружающей действительности и быть увиденным и услышанным благодаря своему бунту. Хотя развитие панка не отличалось особым изяществом, он сохранил свою притягательную чувственность, обеспечившую ему популярность, - правда, такая общедоступность контркультурной музыки кому-то может показаться забавной. В перечень групп, которые ни в коем случае нельзя пропускать, входят **Sex Pistols, the Damned, the Misfits** и **Black Flag**.

Готика: Что может быть ближе к вампиризму? Лирика о летучих мышах, вампирах и крови приобретает религиозный, языческий и даже сатанинский оттенок под бешеную волну ударных и диссонирующих гитар. Среди ключевых готических коллективов (хотя некоторые из них и отрицают свою причастность к готике) – **The Sisters of Mercy, This Mortal Coil, Faith and the Muse, Switchblade Symphony** и **Bauhaus**.

Дополнительные источники: Ну кто мы такие, чтобы указывать вам, какую музыку слушать? Без сомнения, у вас есть собственные музыкальные предпочтения и идеи, какие композиции помогут лучше осветить сеттинг **Vampire**. И вы не должны ограничивать себя только “вампирской музыкой”. Иногда песни **Джонни Кэша** или **Public Enemy** могут подойти к сессии или хронике лучше, чем “The Bloodletting” от **Concrete Blonde**.

Кесарю Кесарево, но и Кесарь – всего лишь царь среди людей.

Завет Лонгина

*Увидев, что Христос мёртв,
Солдаты не стали ломать ему голеней,
Но один из солдат
Пронзил копьём его бок.
И брызнули кровь и вода.
Капля крови Христовой упала на губы солдата,
И он вытер её рукой.*

*Когда на следующий день взошло солнце,
Солдат спал глубоким сном и проснулся только с закатом.*

*Поскольку вкус крови Христовой
Пробудил в нём неутолимую жажду.
Я знаю, как это было.*

Я знаю, потому что я - тот солдат.

Завет Лонгина

Глава первая: Общество Проклятых

Корысть чревата злой невзгодой.

Софокл, “Антигона”

Как бы ни старались Сородичи, они никогда не смогут по-настоящему стать частью общества смертных. Какими бы ни были их желания, чувства или стремления, между ними и окружающим миром всегда будет оставаться стена. Они - волки среди овец, и сама их природа не позволяет забыть об этом или закрыть на это глаза. Вне зависимости от того, как сильно вампир может любить смертного и стремиться быть рядом с ним, жажда крови неумолима, а безумие, которым угрожает вампиру внутренний Зверь, слишком часто приводит к чудовищной гибели тех, кто ему дорог. Неспособность вампиров показываться на солнечном свете необратимо приводит к ещё большему удалению от культуры смертных, от общества и кипящей вокруг них жизни. Вампиры быстро становятся глубоко территориальными существами, практически ничего не знающими о жизни за пределами городов, которые они зачастую не в силах покинуть.

Люди всегда стремятся к сплочению, порой даже вопреки собственным интересам. Они разделяют себя на нации и служат культурам, которые существуют столетиями, если не тысячелетиями. Они так и остаются частями чего-то большего, нежели они сами, даже если им не удаётся - или не хочется - это признать.

В отличие от смертных, значительная часть вампиров привязана к городам, воздвигнутым "скотом" - человечеством. Каждый из этих городов представляет собой отдельный домен с чётко обозначенными границами. У Сородичей нет ни наций, ни всеохватывающей организации: местный правитель - сам себе господин. Хотя вампир и сохраняет свою личность и воспоминания о смертной жизни, с момента Обращения он больше никому не принадлежит. Он уже не является частью общества, членом которого когда-то был. Верность коллективу сменяется подчинением Князю и сотрудничеством со своим кланом или ковенантом. Это единственное, что действительно связывает Сородичей с обществом; это единственная их культура, которая доминирует над любым другим существующим коллективом.

Обращение

История любого вампира начинается с его смерти - с фонтана горячей крови, бьющей из его горла или разорванного запястья. В определённый момент его Сир прокусывает свою кожу и окропляет губы потомка драгоценными каплями Витэ. С этой минуты в действие вступает чёрная магия. Человек умирает - но только отчасти. Хотя все естественные процессы в его организме останавливаются, кровь Сира наполняет тело будущего вампира могуществом, которое помогает ему одолеть смерть. Это и называется Обращением - первым шагом из смертной жизни в готический мир Проклятых.

В чём секрет Обращения? Какие силы позволяют вампиру отвергнуть естественные законы и начать охоту на своих недавних смертных собратьев? Ответа на этот вопрос не могут дать даже самые эрудированные представители расы Сородичей. Легенды относят истоки вампиризма к библейским преданиям, языческим ритуалам, чёрной магии, печально известному Владу Дракуле, самому Дьяволу и бесчисленному количеству других источников. В мифах любой человеческой культуры можно встретить упоминания вампиров - и похоже, что в каждой из этих культур вампиры действительно существовали. "Сущность" Сородичей остаётся загадкой и для самих вампиров, и хотя общее их число неизвестно, Проклятые не испытывают недостатка в потенциальных пророках и философах, выдвигающих бесчисленные гипотезы, догмы и даже еретические манифесты о значении своего проклятого бытия и его истоков.

Единственное, что не вызывает споров в обществе Проклятых, это тот факт, что Обращение никогда не было благословением вечной жизни. Вампиры прокляты - и кое-кто полагает, что это проклятие исходит от самого Бога. Хотя в существовании вампиров есть и бесспорные преимущества - Дисциплины (феноменальные и мистические силы Проклятых), бессмертие и потенциал к выходу за пределы человеческих возможностей, - недостатки куда значительнее. Цена такой жизни чудовищна, что запоздало узнают на своём горьком опыте легкомысленные романтики, соблазненные легендами о вампирах. Такой романтик быстро становится изгоем из мира, в котором некогда был рождён, и порой окружающие избегают его, даже не отдавая себе в этом отчёта. Вампир может в лучшем случае притвориться частью этого мира, но лишь на крайне непродолжительный срок, поскольку сама природа вампира вынуждает его охотиться на людей. Теперь смертные - его пища, а не друзья. Вампир больше никогда не увидит солнечного света без ужасающей боли и никогда не почувствует простых радостей жизни. Реквием означает изгнание до конца времён – зачастую буквально. Неудивительно, что так много вампиров стремятся забыться в мелочных заговорах и раздорах. Их непрерывный конфликт, Пляска Смерти, нередко остаётся единственным способом забыть о проклятии - но даже этот путь помогает лишь обмануть разум, не предоставляя реальной возможности избавления.

Реквием

Любопытно и даже парадоксально, что самый распространённый термин, описывающий загробную жизнь вампиров, содержит музыкальную аллереорию. Слово "реквием" используется для обозначения заупоккойной мессы или музыкальной композиции. В ряде случаев реквием может быть погребальной песней, в других - песнопением, призванным подарить усопшему вечный покой. В других случаях реквием может быть знаком почтения.

Неудивительно, что среди Сородичей это слово приобрело особое значение. Хотя термин может иметь различный подтекст в тех случаях, когда вампир использует его в беседе с просвещённым собеседником, в современные ночи любой Сородич, за исключением редких отшельников, понимает под словом "Реквием" только одно специфическое явление. Реквием - это не-жизнь Сородичей, величественный и чудовищный вальс, в который из ночи в ночь пускается каждый из них, следуя неслышимым нотам, звучащим по воле непостижимых сил, которые порождают в них новые страсти, управляя и манипулируя их проклятой жизнью.

Но почему?

Причинам, подталкивающим вампиров к Обращению смертных, практически нет числа, и у каждого из современных Сородичей наверняка найдётся масса ответов на вопрос, зачем ему Обращать потомка. Первой и самой распространённой причиной становится одиночество, поскольку для многих вампиров уединение превращается в бесконечную пытку, вынуждающую их идти на любые жертвы, лишь бы избавиться от мучений. Само собой, Обращение приводит к страданиям уже нового Сородича, который терзается одиночеством и изоляцией в тщётной попытке вырваться из этого замкнутого круга. Порой вампир Обращает смертного из-за его талантов – только затем, чтобы обнаружить, что Обращение лишило его потомка возможности достичь совершенства в былых способностях. Иногда вампир может Обратить человека из чувства вины или ради предотвращения катастрофы - например, "спасти" случайно убитую жертву, заменив её смерть проклятием не-жизни, которое в дальнейшем станет фатальным уже для других смертных. Эта цепочка необратима и бесконечна. Какими бы ни были намерения Сира, Обращение всегда остаётся проклятием, поскольку оно приносит в мир нового вампира.

Независимо от мотивов Обращения, вампиры не склонны передавать проклятие вечной жизни в спешке, без тщательных размышлений. Создание нового Сородича

требует сознательного желания со стороны его Сира, и даже если вампир утверждает, что Обратил потомка без особых причин, в действительности он их просто скрывает.

Пляска Смерти

Если Реквием – это символ не-жизни вампира, то его взаимодействие с другими Сородичами называется Пляской Смерти. Именно в ней участвуют, конкурируют, решаются и находят свой конец Реквиемы всех Сородичей.

У многих вампиров Пляска Смерти вызывает малоприятные ассоциации. Взаимодействие между Сородичами редко проистекает по доброй воле, поскольку они, по всей видимости, превращаются в нелюдимых хищников ещё в момент своей смерти. Впрочем, Обращение не лишает вампира его убеждений, которые выработались у него в смертной жизни. На протяжении своего проклятого существования всякий Сородич, за исключением самых замкнутых, жаждет контакта с теми, кто сможет понять его. Разве есть что-то странное в желании заручиться дружбой других существ, переживших те же страдания и страхи, которые терзали его самого (и передавались от него другим) на протяжении всего Реквиема?

Безусловно, у такого сближения есть и опасные стороны. Невзирая на то, что Обращение не лишает вампира его убеждений, оно оставляет собственную метку - пробуждение Зверя, желания и намерения которого постепенно становятся частью Сородича и заставляют его искать крови, не обращая внимания на страдания, которые он может принести окружающим. Поэтому, вступая в контакт друг с другом, Сородичи подсознательно ожидают опасности или даже видят в других вампирах потенциальных врагов. Нельзя забывать и о том, что каждый вампир прилагает немало усилий, чтобы добывать жизненные ресурсы и сохранять в тайне свои секреты - а другие Сородичи угрожают и тому, и другому. Можно ли доверять другому вампиру в мире, в котором для выживания требуется постоянно скрываться - и убивать?

Для Сородичей Реквием - тяжкое бремя. Когда ты знаешь, что никогда не умрёшь, пропадает всякая необходимость куда-то спешить. Что может представлять интерес для существа, прожившего целую вечность или хотя бы столетие? В стремлении навсегда избавиться от своих бесконечных мучений Сородичи с головой уходят в интриги и заговоры, превращая их в оружие, которое они направляют друг против друга. Потеряв интерес к своей вечной жизни, как и возможность хоть сколько-нибудь наслаждаться её течением, многие вступают на путь бесконечных предательств, надеясь получить хоть какой-то ответ от своих давно угасших эмоций.

Это и становится истинной Пляской Смерти – жестокой игрой, в которую Проклятые вступают ради получения социального, политического или даже физического преимущества над остальными. Этот танец смертельно опасен. На каждом шагу поджидают бесчисленные ловушки, амбициозные неонаты и расчётливые старейшины со зловещими планами, на осуществление которых может уйти десяток, сотня и даже тысяча лет. Потенциально у Сородичей есть целая вечность на то, чтобы воплотить в жизнь свои кровавые замыслы и вендетты – и никакой нужды торопиться они не испытывают. В глазах большинства вампиров лучший ход в Пляске Смерти - тот, который даёт начало новой череде хитрых уловок. И эта рулетка может вращаться до бесконечности.

Со временем Пляска Смерти становится единственной страстью вампира и одновременно его смирением со своим вечным проклятием – как и единственным, что способно отвлечь его от бездушного, уединённого Реквиема. По иронии судьбы, вступить в эту Пляску можно только поставив всё тот же Реквием под угрозу.

Кланы

Кланами называют династии Проклятых. Всего известно пять кланов, к каждому из которых принадлежит тот или иной вампир. Наибольшее распространение получила теория, согласно которой кланы подобны "семьям" вампиров. Представители кланов наследуют ряд мистических качеств, от обладания определёнными Дисциплинами до предрасположенности к традиционным недостаткам своей семьи. Одна из слабых сторон "семейной" теории в том, что Сородичам доподлинно не известен ни один из родоначальников кланов, и только очень немногие могут догадываться о личности этих родоначальников с определённой степенью достоверности. Безусловно, у каждого клана должны быть свои истоки - но где их искать?

В настоящее время известны лишь два Сородича, не принадлежащие ни к одному из кланов и, судя по всему, не Обратившие ни одного вампира на протяжении своих Реквиемов. Эти двое - вошедший в легенды Дракула и римский центурион Лонгин - стоят у истоков некоторых ковенантов, однако могут ли они дать начало новым кланам? И если кланы в действительности происходят вовсе не от конкретного основателя, то что же их породило? Если Лонгин и Дракула не являются частью определённого клана, то кто возьмётся утверждать, что не существует и других, менее известных Сородичей, получивших своё проклятие без присоединения к клану?

В современные ночи влияние кланов практически повсеместно. На Западе они стали неотъемлемой частью мира - во всяком случае, принято так считать. Поскольку Сородичи прибыли в Новый Свет вместе с первыми колонистами, предположительно родословные современных Сородичей восходят к вампирам Европы - или, возможно, они зародились ещё в смертных цивилизациях, в дальнейшем последовав за переселением народов. Слухи и редкие записи свидетельствуют о присутствии Сородичей среди племён Северной Америки ещё до начала колонизации, хотя невозможно установить, были ли эти вампиры членами определённых кланов или же уникальными созданиями, не связанными с обществом Сородичей. Возможно, что они и вовсе не были вампирами.

Хотя информация о Сородичах Дальнего Востока довольно туманна, деятельность пяти кланов на этой территории неоспорима - так же, как и в Африке, Южной Америке и на большей части Среднего Востока. Тем не менее, неизвестно, какое отношение к пяти кланам сформировалось в здешних культурах, и всякому, кто попытается изучить клановый феномен в этих местах, следует приготовиться к кардинально иному восприятию клановой деятельности.

Родословные во многом подобны кланам, однако их характеристики несколько специфичнее. Возможно, правильнее всего рассматривать родословные как "подкланы". Не всякий Сородич является представителем родословной. Каждая родословная происходит от одного из основных кланов, частью которого она некогда являлась. Даже учёным в обществе Проклятых неизвестно точное число родословных, населяющих современный мир, поскольку они могут сформироваться в любой момент времени и большинство из них не получается подсчитать, даже если вести общий список.

Дэва

Представители клана Дэва желанны, чувственны и глубоко эмоциональны. Пылкие гедонисты и сексуальные хищники с одинаковой частотой пополняют ряды этих соблазнительных и суккубов.

Немало историков из числа вампиров сходятся во мнении, что Дэва — один из древнейших кланов Сородичей. Считается, что название клана восходит ещё к персидской мифологии, а способности этих вампиров имеют немало общего со способностями демонов, от которых они получили своё имя. В ряде древних писаний также высказывается предположение, что основателем клана был некий вампир, известный под именем Эшма Дэва, хотя среди учёных Сородичей до сих пор ведутся споры о том, был ли

он в самом деле вампиром или же письма ссылаются на персидского демона страсти и гнева.

Название "Дэва" свидетельствует о том, что истоки клана следует относить к эпохе, предшествующей расцвету Римской империи, с которой обычно связывают зарождение социума Сородичей. Безусловно, в какой-то форме Дэва существовали и в более ранние времена, однако была ли на тот момент сформирована полноценная организация Дэва или же все они были стаей обуреваемых страстью хищников, неизвестно. С расцветом Римской империи Дэва стали неотъемлемой частью общества Сородичей, а согласно ряду источников, они занимались активной деятельностью ещё в Камарилье - первом известном обществе вампиров.

Гангрел

Гангрел воплощают представления о вампирах как о созданиях первозданной природы, огромной физической силы и хищнической натуры, способных принимать форму животных и изменять своё тело другими способами - превращаясь в летучих мышей, волков или даже туман.

Большинство Сородичей причисляет Гангрел к разряду старинных кланов, хотя варварские традиции этих вампиров практически не оставили следов, которые помогли бы соотнести зарождение клана с конкретной эпохой. Незирая на то, что в доисторические времена существовали бесчисленные легенды о звероподобных вампирах, далеко не все они говорят о деятельности клана Гангрел.

По всей видимости, первые Гангрел возникли где-то на территории современной Восточной Европы, где они встретились с представителями Камарильи и были вынуждены вступить в ряды этой организации. Когда границы Римской империи начали смещаться западнее, Камарилья также последовала на запад – а вместе с ней двинулись и представители клана Гангрел. Немало историков придерживаются и другой теории, согласно которой истоки Гангрел лежат в землях современной Скандинавии.

Ещё в те далёкие ночи, когда только зарождались первые общества Сородичей, Гангрел уже отличались склонностью выбирать домены подальше от территорий других вампиров. Зачастую они играли роль первопроходцев в тех землях, которым ещё только предстояло стать доменами, или хищников, обороняющих эти территории от чужих посягательств даже тогда, когда их собственные домены давным-давно пали.

Мехет

Представители клана Мехет проворны, находчивы и проникательны. По всей видимости, истории о вампирах, скрывающихся в тенях, незримо охотящихся на смертных и постигающих тайны, которые не дозволено знать никому, кроме их хранителей, порождены именно деятельностью Мехет.

Представители этого клана встречаются среди древнейших вампиров, известных миру Сородичей, хотя большинство из них проводит ночи в мучительном оцепенении, известном как торпор. Подавляющее число Мехет избегает компании, хотя клану известны и те, кто странствовал с целыми армиями смертных и даже, по слухам, формировал собственные наёмнические группировки вампиров. Как и в случае с большинством других кланов, хоть сколько-нибудь достоверных сведений об основателе клана Мехет не сохранилось.

В большинстве легенд образ Мехет неразрывно связан с отшельниками наподобие гуру в загадочных сектах или наставников в школах ассасинов. А потому истоки клана могут восходить ещё к деятельности фараонов или философов царственной крови, правивших во времена классический или ранней античности.

Ключом к разгадке происхождения клана может стать само имя Мехет, поскольку на древнеегипетском это слово значит "амулет". Действительно, среди влиятельных старейшин Мехет встречаются носители черт, определённо напоминающих черты

египтян; в то же время другие представители клана имеют классическую эллинскую наружность - что и неудивительно, учитывая соседство Египта и Греции. Торговые отношения между египтянами и греками, а затем и римлянами, могли способствовать легендарному таланту Мехет к путешествиям и вполне объясняют их роль в основании Камарильи. Ещё с тех далёких времён Мехет странствуют по затенённым уголкам мира, выискивая неразгаданные загадки и пробираясь на тайные встречи других Сородичей.

Носферату

Клан Носферату служит пристанищем скрытным, могущественным и кошмарным вампирам, одно присутствие которых вызывает у людей шок, вне зависимости от того, вызвано ли это уродством, зловонием или пугающей аурой, исходящей от Носферату.

Исследования преданий об этих вампирах наводят на мысль, что Носферату - сравнительно молодой клан, зародившийся незадолго до расцвета Римской империи, предположительно среди завоёванных римлянами народов. Известно, что Носферату активно взаимодействовали с представителями других кланов Камарильи, однако свидетельства их существования *до* этой эпохи в лучшем случае малоубедительны. Тем не менее, время от времени появляются сообщения о существовании чрезвычайно старых вампиров, которые могут и не быть Носферату, однако имеют черты, поразительно напоминающие черты представителей этого клана. Сородичам остаётся только гадать, являются ли эти вампиры действительно Носферату или же представителями некоего клана-предшественника, от которого современные Носферату ведут свой род, - или даже принципиально иными вампирами.

Легенды о *Носферату* чаще всего встречаются в Центральной Европе, особенно на территории Германии, северной Италии и восточной Франции. Ранние свидетельства о вампирах, которых принято относить к Носферату, были найдены на территории современной Польши, Словакии, Венгрии, Румынии, Болгарии и Греции. Несколько реже упоминания о них встречаются в северной Африке. Как и Гангрел, Носферату чаще всего создают домены на территориях, свободных от влияния других Сородичей или не вызывающих у других Проклятых интереса. Однако, в отличие от Гангрел, Носферату способны достаточно быстро приспособиться к появлению других вампиров и добиться в их обществе признания благодаря своей монструозной природе.

Вентру

Царственность, аристократичность, величественность – неотъемлемые черты Вентру. Любой облечённый властью вампир, от восточноевропейских монархов и благородных дворян до президентов современных корпораций, принадлежит к этому клану.

Любопытно, что Вентру считаются самым молодым из всех кланов, поскольку его зарождение, судя по всему, произошло уже после основания Рима, а вероятнее всего - одновременно с формированием Камарильи. История клана Вентру сравнительно коротка (по меркам Сородичей), но увенчана громкой славой, поскольку Вентру - правители от рождения. Имени первого Вентру никто не помнит, однако центральной фигурой во многих историях о происхождении клана (который, судя по всему, некогда был ковенантом) является некая вампирица. Порой можно услышать и более мрачные истории, повествующие о том, что в действительности эта женщина не была первым Вентру и что она поглотила душу своего Сира, положив тем самым начало новой родословной, которая со временем добилась статуса полноценного клана.

Как нетрудно догадаться, влияние Вентру сильнее всего проявлялось в Европе, откуда распространилось на Северную и Центральную Америку. В других частях света Вентру практически не появлялись. Предположительно Вентру значительно уступают по численности представителям других кланов, хотя в действительности это зависит от конкретных доменов, поскольку в некоторых местах общество Проклятых может и вовсе состоять целиком из Вентру - например, потомков некоего выдающегося Сородича.

Котерии

В старину, когда города были меньше, а технологии ещё не достигли современных высот, вампиры могли легко оставаться нелюдимыми хищниками, в одиночку скрываясь среди тысяч смертных. Сегодня мир изменился. Численность смертных и Проклятых выросла, и куда сильнее, чем это можно было себе представить ещё каких-нибудь пару столетий назад. Большинство Сородичей - и в особенности из числа молодых вампиров, ещё не имеющих политического веса или влияния в мире смертных - нуждаются в союзниках куда больше, чем в том же возрасте в них нуждались их Сирь. Вместе с мучительной тягой к обществу, приобретённой ещё в смертной жизни, потребность в союзниках подталкивает вампиров к формированию небольших групп, известных под названием “котерий”.

На протяжении сотен лет котерии оставались для Сородичей идеальным способом организации коллектива. Обычно в котерию входит от трёх до шести вампиров - редкие группы насчитывают дюжину участников. Раньше котерии формировались для работы над конкретными задачами вроде захвата территории, организации убежища или защиты домена от чужих посягательств. Но в современные ночи упоминания о вампирах, объединивших усилия для выполнения далекоидущих планов или просто для достижения социального статуса, большинству старейшин кажутся чуждыми и противоестественными. Их позиции в социуме надёжны, убежища скрыты от посягательств врагов и глаз смертных, а потому сплочение молодых вампиров в котерии они списывают на неопытность или – что зачастую гораздо хуже - на стадный инстинкт.

Сородичи помоложе, ещё не достигшие возраста старейшин, понимают, что формирование котерий вызвано насущными потребностями вампиров. Как и прежде, немало современных вампиров основывают котерии для разрешения определённых задач. Они могут преследовать общую цель или объединить усилия по приказу влиятельного Сородича, фракции, своих Сиров или любого другого вампира, имеющего определённую власть над участниками котерии. В большинстве случаев котерии формируются исключительно по социальным причинам с целью защитить её членов и послужить их взаимной выгоде. Молодым вампирам котерия предоставляет союзников и поддержку, которую чрезвычайно сложно найти где-либо ещё. В любом случае, для Сородичей членство в котерии означает, что кто-то будет приглядывать за их тылом, помогать в охоте, а в случае, если старейшина или другой авторитетный Сородич потребует отчёта об их действиях, кто-нибудь из союзников сможет подтвердить истинность их показаний - что в мире Проклятых отнюдь не маловажно.

Впрочем, котерию трудно назвать компанией верных друзей, ведущих беспечную жизнь в землях домена. Свойственное всем Сородичам недоверие никуда не исчезает с формированием группы. Котерии страдают от тех же раздоров, лицемерных поступков и даже открытых предательств, что и любая другая организация Проклятых - и в особенности это касается котерий, составленных из представителей разных социальных структур. По сути, любая котерия, некогда существовавшая в мире Проклятых, была только временным объединением. Даже если ей удалось продержаться несколько десятилетий, *когда-нибудь* она распадётся. Чем больше времени вампир проводит в котерии, тем больше возможностей для продвижения путём предательства (или хотя бы своевременного ухода) открывается перед ним - и рано или поздно хотя бы один из членов котерии поддастся на этот соблазн. Наконец, даже если никто не покинет группу и не предаст своих старых товарищей, члены котерии могут со временем подвергнуться приступам паранойи, которые с возрастом будут проявляться всё чаще. А учитывая, в какой обстановке молодые вампиры набираются опыта загробной жизни, для паранойи у них есть все основания. Всё, что здесь можно сказать наверняка - это то, что большинство вампиров по достижении определённого возраста перестают доверять своим бывшим друзьям, даже если никто из них не давал повода заподозрить себя в предательстве. Если

котерия не распалась из-за амбиций и вероломства её участников, то её неизбежно разрушит взаимное недоверие.

Разумеется, существуют и исключения. Некоторые старейшины по-прежнему сотрудничают со своими бывшими товарищами по котерии или хотя бы поддерживают с ними контакт, стараясь не терять давних знакомых, союзников и друзей. Но настолько сплочённые группы феноменально редки. Большинство старейшин, даже из числа тех, кто некогда сам состоял в таких группах, продолжают с недоверием относиться к самой идее котерий - а это значит, что с недоверием они относятся и к новообращённым вампирам, которые формируют подобные группировки. В основе этого недоверия лежит мало кем признаваемый страх, что деятельность котерий может со временем распространиться по всему миру и привести к восстаниям, управляемым силой, с которой не сможет совладать ни один старейшина.

Культура Сородичей

Общество Проклятых всегда было таинственным и непостижимым явлением. Сама природа вампиров (врождённая паранойя, взаимное недоверие и враждебность, которую они зачастую питают друг к другу, не говоря уже о вечных территориальных конфликтах) наводит на мысль, что уже изначально эти существа были предрасположены к одиночеству.

Кое-кто полагает, что современное общество Проклятых сохранилось в том виде, в котором оно существовало тысячи лет назад. В легендах рассказывается, что когда-то вампиры правили своими доменами подобно королям смертных, передавая их своему потомству из века в век. Тем не менее, никто из вампиров, доживших до современных ночей (или, во всяком случае, никто из известных Сородичей-долгожителей) не способен вспомнить подробности столь далёких времён. Воспоминания тех Сородичей, кто провёл в торпоре долгие десятилетия, теряют чёткость, грёзы смешиваются с реальностью, и в конце концов они уже сами не могут сказать, что *происходило* в действительности, а что им только *кажется*, что происходило.

Другие Сородичи - прежде всего из числа неонатов - считают, что общество Проклятых сформировалось совсем недавно, во всяком случае – по критериям мировой истории. Эти Сородичи полагают, что только в современном мире, когда скрываться от смертных стало гораздо труднее из-за средств быстрой связи и других технологических новинок, вампирам приходится окончательно дистанцироваться от человечества. Согласно этой теории, только сегодня возникла настоящая необходимость в формировании отдельного коллектива Сородичей.

Основную задачу, стоящую перед обществом Проклятых, теоретики видят в организации деятельности Сородичей. Вампиры не столько физически, сколько социально находятся во власти местных правителей, поскольку большинство из них хорошо понимает необходимость в управлении их коллективом. Если никто не будет следить за Сородичами, населяющими крупные города, то ничто не помешает недалёковидным или эгоистичным вампирам развязывать междоусобицы, питаться смертными сверх всякой меры или иначе подвергать опасности Реквиемы друг друга. А потому политическая фигура, известная как Князь, или любой другой местный авторитет силой данной ему власти поддерживает порядок среди вампиров.

Кроме того, Сородичи понимают, что на формирование единого общества их подталкивают причины куда более личные и глубокие, чем простая необходимость защищать себя друг от друга. Общество даёт Проклятым то, чего им никогда не добиться в окружении смертных: чувство принадлежности к коллективу. Они могут сколько угодно презирать окружающих, включая своих наставников и Князей - что вполне свойственно большинству вампиров, - однако само понимание, что они находятся в своём обществе, в своём городе, бесценно. Смертные строят семьи – Сородичи обретают кланы. Смертные служат нациям и культурам - вампиры работают на ковенанты. Эти социальные структуры

позволяют им чувствовать себя частью чего-то большего, и это чувство помогает справляться с чудовищным одиночеством, которое иначе терзало бы их до конца времён.

Само собой, глубоко внутри все они остаются одиночками, чуждыми какому бы то ни было обществу - но, по крайней мере, домены, кланы и ковенанты позволяют им испытывать это отчуждение вместе.

Безусловно, немало старейшин относятся к подобным теориям как к вымученным, бунтарским самоувещаниям, которые подобно болезни разносит отчаявшийся молодежь, ещё слабо представляющий истинную картину мира. Однако, поскольку они и сами не могут привести хоть сколько-нибудь убедительных доказательств в пользу своих консервативных взглядов (в основе которых лежит привычное мнение, что "общество всегда было таким"), едва ли им удастся перекричать теоретиков нового общества в обозримом будущем.

Между тем, это открывает ещё один фронт в Пляске Смерти...



Ковенанты

Социальное объединение вампиров называется ковенантом. Каждый из них представляет собой искусственно созданное сообщество, объединяющее вампиров со схожими взглядами, идеалами, политическими целями или даже религиозными убеждениями. В большинстве случаев вампиры принадлежат только к одному ковенанту, поскольку разница в философии ковенантов поистине колоссальна. Тем не менее, иногда вампир может переменить из одного ковенанта в другой, чтобы избежать подозрений в служении сразу нескольким хозяевам, или, наоборот, активно действовать под вымышленными именами в нескольких ковенантах, шпионя на благо своего собственного. Есть и те, кто решил держаться вне политики ковенантов. Хотя эти группировки ещё будут рассматриваться далее в книге, здесь будет полезно привести их общую характеристику.

Картианское Движение стремится привнести в общество Сородичей элементы современных политических и социальных структур. В большинстве городов мира остановить экспериментальную деятельность Картианцев уже невозможно: она находится на той или иной стадии развития, начиная от наивных идеалистических порывов до "революции, пожирающей своих детей"⁴.

Колдовской Круг поклоняется Прародительнице Чудовищ - праматери всех вампиров, образ которой объединяет в себе множество женских фигур из языческих мифов. В то время как консервативные группировки Сородичей видят в последователях Круга настоящих язычников, сами они в большей степени полагаются на идеи гармонии и освобождения от проклятия, чем на раскаяние и искупление, лежащие в основе идеологии ряда других ковенантов. Членами Круга становятся колдуны и ведьмы, практикующие кровавую магию.

Инвиктус - ночные аристократы. Хотя структура этой неофеодальной организации коррумпирована от начала и до конца, она остаётся могущественной группировкой, сила которой кроется в соблюдении древних традиций. По утверждениям самих членов Инвиктуса, история их ковенанта уходит корнями ещё во времена древнего Рима, если не в предшествующие ему эпохи.

Духовное учение **Ланцеа Санктум** основано на библейских текстах. Ковенант стремится сформировать общество Сородичей, живущих по законам Лонгина - загадочного вампира-основателя, по преданию ставшего одним из Проклятых благодаря

⁴ «Революция пожирает своих детей» - предсмертные слова Ж.Ж.Дантона, одного из деятелей Великой французской революции. Имеются в виду революционеры, ставшие жертвой репрессий, начало которым они сами же и положили.

крови Христа. Ковенант практикует магию, в основе которой лежит мистическая сила, возникшая ещё в библейские времена, когда Бог провозгласил свою волю.

Ордо Дракул - неовикторианская организация с ярко выраженными чертами тайного общества. Её члены владеют секретными знаниями и ритуалами, позволяющими выходить за пределы вампирического состояния. Представители ковенанта считают, что у его истоков стоит сам Влад Цепеш - легендарный Дракула.

Сородичи, не присоединившиеся к ковенантам, известны под многими именами: самые распространённые среди них - "отстранившиеся" и "независимые". Они не имеют официальной организации, и большинство из них просто хочет посвятить Реквием собственным целям, отличным от целей ковенантов или других объединений вампиров.



Численность

Так сколько всего существует вампиров? Если они обладают собственным обществом, значит, это количество должно быть весьма значительным, даже если они стремятся в той или иной степени укрыться от внимания смертных, с которыми им приходится сосуществовать.

Проблема в том, что количество Проклятых сильно зависит от территории. В большинстве небольших городов соотношение вампиров к смертным сравнительно невелико: один вампир на 100 000 и даже больше смертных - типичное явление в таких местах. В крупных городах эта пропорция куда выше - около одного вампира на 50 000 смертных. В некоторых городах, представляющих для Сородичей особый интерес - вроде Нью-Йорка, Лондона, Нового Орлеана или Чикаго, - может обитать ещё больше вампиров. Большинство Князей не слишком пристально наблюдает за численностью Сородичей. До тех пор, пока популяция не становится столь высокой, что смертные начинают подозревать о существовании хищников в своих рядах, численность городской нежити не играет особой роли.

Если брать среднеарифметическое значение по всему миру, то соотношение вампиров к смертным будет около одного к пятидесяти тысячам. Однако оно так сильно разнится от домена к домену, что было бы неправильно ожидать такого соотношения от любого города.

Золотая клетка

Возможно, единственной по-настоящему важной причиной, по которой общество Сородичей сформировалось именно в том виде, в каком оно существует сегодня, является неразрывная связь Сородичей с городами смертных. Вампиры зависят от городов не меньше, чем от самого Витэ. И пусть города - настоящая клетка для Проклятых (возможно, лишь с позолоченными прутьями), Сородичи не смогли бы вырваться из неё, даже если бы могли отказаться от крови.

Само собой, было бы глупо предполагать, что Сородичи вообще не выбирают из городов. Если бы вампиры не могли путешествовать, они никогда бы не расселились по всем человеческим нациям и остались бы только в некоторых областях Старого Света. Но, несмотря на все минусы путешествий (которые, без преувеличений, и сформировали общество Проклятых в современном виде), путешествия иногда просто необходимы - или являются наименьшим из зол. Дело не в том, что вампиры не путешествуют вообще: они просто не путешествуют без веской причины.

Так что же это за сила, которая держит Сородичей в городах, словно они приколоты к ним гвоздями? Почему каждый город под властью вампиров становится отдельной феодальной территорией с минимальной связью с соседними землями?

Еда под рукой

Наиболее очевидной причиной, по которой вампиры стекаются в города и стремятся не покидать их, остаётся тот факт, что в городах живут смертные. Какого бы религиозного, культурного или мистического значения ни придавали Сородичи своей жажде, кровь всегда оставалась единственной их настоящей потребностью. Жажда крови лежит в основе любых действий вампира. Даже если охота была безуспешной, в городе вампир всегда может быть уверен, что с определёнными усилиями он сумеет найти себе добычу, не привлекая особого внимания. В городах есть трущобы, ночные клубы, притоны для наркоманов, больницы и, на худой конец, тёмные переулки. Само собой, за пределами городов вампир тоже может найти людей - однако возможность питаться ими там представляется куда реже.

Могущественный или отчаявшийся Сородич может всё-таки попытаться прожить вдали от городских огней. Сонный маленький городок с населением в 500 человек где-нибудь в захолустье может стать неплохим подспорьем для осторожного Сородича - но лишь на очень непродолжительное время. В столь небольших поселениях деятельность вампира неизбежно будет замечена, поскольку рано или поздно он потеряет над собой контроль и впадёт в безумие. В лучшем случае ему придётся иметь дело с затравленной, перепуганной до смерти толпой смертных, прочёсывающих территорию в поисках преступника с дробовиками в руках. В худшем случае изобретательная шарада, позволяющая вампиру скрывать от людей своё истинное лицо, будет раскрыта – пусть даже на локальном уровне.

Наконец, редкие Сородичи отваживаются на ещё большее отдаление от цивилизации. Такие вампиры живут в глуши, питаются кровью диких животных. Однако мало кто может выдержать это испытание: и дело не только в трудностях с добытанием крови, но также в том, что рано или поздно Сородич достигает внутреннего предела, после которого кровь животных попросту прекращает его насыщать. Да и зачем скрываться в глуши и питаться отбросами, если можно стоять у обеденного стола и брать то, что предлагает цивилизация?

Кроме того, в дополнение к трудностям с пропитанием в дикой местности, для Сородичей путешествия сопряжены и с другими препятствиями и опасностями.

Общественная поддержка

Парадокс Проклятых в том, что им свойственны одновременно инстинкты хищников-одиночек и общечеловеческая тяга к обществу. Они создают коллективы, хотя их соперническая и агрессивная природа нередко делает эти союзы опасными или попросту неудобными. Они конкурируют друг с другом – планируя, изворачиваясь, предавая, - однако не могут существовать вне общества. Даже если бы кровь можно было бы с лёгкостью добывать за пределами городских застроек, мало кто из вампиров покинул бы города, которые обеспечивают их социальной поддержкой смертных и других Проклятых.

Большую часть своей силы и власти вампир получает не из-за врождённых способностей, а благодаря тому влиянию, которое он оказывает на мир смертных. Каким бы могущественным и старым ни был вампир, всегда есть тот, кто могущественнее и старше. К чему рисковать своим существованием – даже если это существование наполнено вечной мукой, - если можно манипулировать пешками, которые примут удар на себя? Сородичи, не обладающие влиянием или хотя бы связями в мире политики, бизнеса, криминала или других значимых явлений современного общества, чрезвычайно редки. И в первую очередь это влияние распространяется на города – поскольку именно в городах живут смертные.

Вампир, лишённый влияния, зачастую беспомощен. Безусловно, у него есть врождённые преимущества – его сила и сверхъестественные возможности, даруемые

кровью и вампирическим состоянием, - но теми же преимуществами обладают и его враги, а у него нет даже союзников, которых можно бы было просить о помощи.

Даже столь опасное явление, как общество Сородичей, служит своего рода гарантией безопасности до тех пор, пока вампир подчиняется его правилам. В большинстве случаев ни один здравомыслящий вампир не станет атаковать другого в пределах города. Всякий Сородич, за исключением самых отчаянных, дважды подумает, прежде чем нарушать Традиции Проклятых или местные законы, поскольку в обратном случае он предстанет перед лицом Князя или другого влиятельного Сородича. Но законы распространяются лишь на ту территорию, которая принадлежит Князю. В глазах любого вампира всё, что находится за пределами этой территории, не подчиняется никаким законам – прежде всего потому, что в таких местах нет единого авторитета, к суду которого можно было бы обратиться. Мудрый Сородич держится в пределах своего города. Те, кто покидает эти пределы, остаются без союзников, на которых можно бы было рассчитывать, и без своих смертных пешек.



Участие в Пляске Смерти

Потребность в приобретении влияния на мир смертных, как и союзников среди вампиров, становится замкнутым кругом, который беспрерывно подпитывает сам себя. Молодые Сородичи, вынужденные в одиночку осваивать правила своего Реквиема, вскоре обнаруживают, что им необходимы некие социальные рычаги, которые помогут получить место в обществе Проклятых.

Так, *Птенец* по чистой случайности оказывается вовлечён в конфликт с другим неонатом, или сталкивается с вампиром, у которого личные счёты с его Сиром, или ему необходимо получить разрешение старейшины, чтобы охотиться на его территории, или он попросту натывается на другого Сородича, который что-то имеет против его ковенанта, клана, родословной или цвета волос. В любой из этих ситуаций ему нужны союзники среди местных Сородичей или что-нибудь, что можно было бы предложить (или чем можно было бы пригрозить) противнику, на которого он натолкнулся.

Самое ценное, что большинство Сородичей может предложить друг другу, - это возможность воспользоваться их связями в мире смертных. Само собой, более опытные вампиры всегда могут предложить и другие услуги, а Князь может и вовсе предложить территорию или особые привилегии, однако влияние - основная экономическая единица в отношениях между Сородичами. Старейшина, обладающий властью над администрацией городского аэропорта, может согласиться провезти кое-какую контрабанду для другого, если тот взамен обеспечит невмешательство полиции в операции по перевозке наркотиков, организованные первым старейшиной. Не обладая каким бы то ни было влиянием в обществе смертных, Сородич мало что может предложить в качестве услуги.

Так что уже очень скоро молодой вампир понимает, что ему придётся обзавестись контактами и союзниками среди смертных, чтобы обрести союзников среди Проклятых. Но чем больше союзников у него появляется, тем больше внимания он к себе привлекает. Враги его союзников становятся и его врагами. Другие вампиры, которые в другом случае могли оставить его в покое, видят стремительно растущее влияние молодого Сородича и приходят к выводу, что необходимо его устранить, прежде чем он станет опасен. И тогда обрётённых союзников оказывается мало. Теперь ему нужно больше связей, больше влиятельных спонсоров - а чтобы добиться их расположения, необходимо приобрести ещё большее влияние и найти новых контактов в обществе смертных.

Как бы дружелюбно ни звучало слово "Сородичи", которым вампиры называют друг друга, в действительности никто из них не воспринимает окружающих как собратьев, если только на это нет веских причин. Настоящая дружба практически не встречается в обществе Проклятых, и если подобные отношения всё-таки устанавливаются несмотря ни на что, они редко поддерживаются на протяжении всей не-жизни. Те из Сородичей, кто

пытается жить по своим правилам, не вмешиваясь в дела смертных или вампиров, как правило, обнаруживают, что их втягивают в игру против их воли.

И эта петля продолжает затягиваться, практически не оставляя Сородичам шансов вырваться из трясины, в которую для них превращается современный город.



Контакты внутри клана, родословной или ковенанта также становятся ресурсом, позволяющим взаимодействовать с другими вампирами. Сородичи, обитающие среди внушительного числа соклановцев и товарищей по ковенанту или же населяющие территории, контролируемые такими союзниками, обладают неоспоримым политическим и социальным преимуществом перед теми, кто обитает в других условиях. Социальные связи действуют только в пределах города - что следует хотя бы из их названия. Молодые Сородичи иногда полагают, что освободиться от всех этих связей было бы настоящим избавлением, поскольку тогда им не приходилось бы прикладывать столько усилий, чтобы не разочаровать соклановцев, не разозлить старейшин, не забрести на чужую территорию во время охоты и не заговорить с персоной, с которой запрещено поддерживать отношения. Однако уже немало вампиров на собственном опыте выяснило, что выжить вдали от густонаселённых городов куда сложнее, чем может показаться, а главное - там нет союзников, которых можно было бы позвать на помощь в случае опасности.

Одиночество

Одна из самых сокровенных причин, подталкивающих вампиров к городскому обществу, - это одиночество. Хотя Сородич уже и не человек, большинство из них перенесло эту трансформацию совсем недавно. Даже старейшие из вампиров не могут окончательно избавиться от последних, медленно увядающих следов того, чем они некогда были. И если хищникам комфортнее в одиночестве, люди, напротив, тянутся к коллективу, и угасающее стремление восполнить чувство принадлежности, стать частью нового общества, помогает Сородичам ухватиться за остатки своей Человечности. Безусловно, это не гарантирует полного избавления от одиночества, которое может настигнуть вампира не реже (или даже чаще), чем простого смертного. Всякий, кто провёл слишком много времени вне общества, обнаруживает, что он уже неспособен влиться в него безболезненно.

В последнее время молодые вампиры нередко пробуют выжить за пределами городов группами, а не в одиночку. В такой обстановке чувство изоляции гораздо слабее, однако многие из подобных котерий сталкиваются с трудностями в добывании крови. Даже от одного Сородича требуется немало усилий, чтобы суметь прокормиться кровью животных или случайных автостопщиков. Для группы вампиров подобные трудности возрастают с каждой ночью, проведённой вместе.

Элизиум

Одной из самых древних и почитаемых традиций Сородичей, важность которой часто недооценивается современными неонатами, является традиция Элизиума. Благодаря ей Князь может назначить определенные места в своём городе зоной Элизиума - территорией, свободной от насилия и безопасной для всех Сородичей. Зачастую двор самого Князя находится на одной из таких территорий - если молодому вампиру нужно поговорить со старейшиной или другим местным авторитетом, ему следует искать его в Элизиуме. Политика и интриги встречаются в этих зонах чаще, чем крысы в канализации, а дебаты и переговоры звучат здесь чаще, чем сплетни в домах. Немало старейшин проводят здесь целые ночи, и хотя неонатам чаще всего дозволяется посещать эту территорию, ожидается, что они будут помнить своё место.

Обычно зоной Элизиума назначают дома культуры или искусств, способствующие интеллектуальной деятельности и отражению сдержанного характера, соответствующего

имиджу, который старается поддержать большинство Князей. Такие места включают многочисленные учреждения наподобие театров, музеев, библиотек, галерей, университетских залов и домов оперы. Поскольку всё больше Князей принимают новшества современного мира, а власть всё чаще обретают сравнительно молодые вампиры, количество ночных клубов и ресторанов, объявленных зоной Элизиума, в последнее время растёт. В любом случае, где бы ни располагался Элизиум, от посетителей требуется одеваться и вести себя соответственно - если не для приличия, то для того, чтобы не привлекать внимания смертных.

Хотя в Элизиуме, как правило, предусмотрены возможности для питания - особенно если речь идёт о собраниях ночной аристократии или других официальных встречах, - неправильно было бы утверждать, что это принято повсеместно. Показываться в Элизиуме на голодный желудок считается дурным тоном - и не только потому, что это может привести к несдержанному поведению или даже нарушению запрета на насилие, но и потому, что многие Князья не одобряют или даже в открытую запрещают охоту в пределах нескольких кварталов от Элизиума. Нельзя забывать, что подобные территории находятся в самом центре деятельности Сородичей. Если охота в зоне Элизиума будет разрешена, то рано или поздно череда подозрительных ситуаций и даже смертей привлечёт внимание смертных.

Если Сородич приходит в Элизиум с гостем - будь это его смертный раб, слуга, потомок, вампир из другого города или даже местный Сородич, который не был приглашён конкретно на эту встречу, - он отвечает за поведение своего гостя и может быть со всей строгостью наказан за проступки своего компаньона.

Применение силы - физической или любой другой - в пределах Элизиума строго запрещено (хотя социальное противостояние Сородичей часто приобретает черты настоящего искусства или даже становится оружием в скрытой войне). Нарушителей этого правила ждёт изгнание или незамедлительное наказание. Когда Сородичи переходят от слов к открытому противостоянию, Князь, Шериф или Смотритель Элизиума могут попросить нарушителей выйти и охладить свой пыл, чтобы избежать конфликта, который бы неизбежно привёл к кровопролитию и последующему наказанию.

Элизиум - территория нейтралитета. Ожидается, что на время пребывания в этих местах Сородичи забудут свои конфликты или, во всяком случае, постараются избегать их физического проявления. Тем не менее, старейшины Проклятых отличаются редкой памятью на старые обиды. И хотя неонат может беспрепятственно покинуть Элизиум после оскорбления старейшины, ему следует немедленно убраться из города и научиться спать, приоткрыв один глаз. Множество застарелых конфликтов между Сородичами когда-то началось с одного неосторожного слова, сказанного в коридорах Элизиума.

Убежища

Любой разговор о безопасности и защите Сородича от его заклятых врагов в конечном счёте приводит к понятию убежища - одновременно личных покоев вампира, его персонального домена и тайного святилища. Зачастую это единственное место, в котором вампир может спрятаться от губительных лучей солнца до наступления темноты. Учитывая несовместимость Сородичей с солнечным светом, проблема выбора и обустройства убежища часто становится (и причём в кратчайшие сроки) одной из главных задач в не-жизни молодого вампира.

Мало кто из неонатов вступает в ночную жизнь с готовым убежищем под рукой. Как правило, дома смертных не соответствуют нуждам вампира, и Обращение зачастую вынуждает Птенца спешно менять своё место жительства. Большинство Сиров предоставляет своим потомкам заранее обустроенное убежище, по крайней мере - на первый срок. Когда неонат осваивается с правилами своей новой жизни, он - зачастую при помощи своего Сира - может попробовать обустроить собственное убежище в пределах домена. Бывает, что неонат попросту возвращается в место, служившее ему домом в

смертной жизни, и пробует приспособить его под свои нужды. Обычно это не представляет особой проблемы, однако большинство Сиров предостерегают потомков от таких действий, поскольку возвращение в родной дом может привлечь ненужное внимание смертных, знавших неоната ещё при жизни, что только усложняет его существование.



Гостеприимство Сира

Что до убежищ, то испокон веков существует странная неофициальная традиция, редко идущая на пользу отношениям между Сирами и потомками. Чаще всего она соблюдается представителями клана Вентру, и многие полагают, что зародилась она ещё в давние времена среди смертного населения Восточной Европы. Как бы то ни было, некоторые Сородичи следуют традиции, по которой Сир несёт ответственность за предоставление убежищ своим потомкам до тех пор, пока они не получают признания – а поскольку, согласно той же традиции, убежище неоната фактически является его доменом, мало кто из консервативных старейшин готов смириться с тем, что его потомки с самого начала будут владеть собственными доменами. И потому, прежде чем Сир согласится предоставить потомку возможность обзавестись собственным домом, может пройти куда больше времени, чем хотелось бы неонату.

Множество невезучих потомков в самом начале своей не-жизни оказываются перед фактом, что они просто привязаны к своим Сирам, поскольку лишь Сиры могут помочь им в преодолении социальных трудностей и получении политического веса, - а значит, что Сиры просто владеют не-жизнью своих потомков. И таких Сиров - внушительное количество. К счастью для неонатов, в последнее время эту традицию соблюдают всё реже, поскольку мало кто из современных вампиров вообще готов провести хоть несколько лет под одной крышей со своими потомками.



Обустройство приюта - глубоко личное дело каждого Проклятого. Учитывая количество времени, которое вампиру предстоит провести в этом месте (не меньше 12 часов каждый день в течение вечности), убежище может в прямом смысле слова остаться единственным, что по-настоящему принадлежит вампиру. Сородичу вовсе не обязательно обладать тонким эстетическим вкусом, чтобы его убежище отражало личность своего хозяина - даже вампир, живущий в спартанских условиях, рано или поздно выработает собственный стиль в дизайне, орнаменте и планировке своего дома, даже если этот стиль будет выражаться в сухом прагматизме.

По сути, убежище является именно домом вампира (во всяком случае, тем, чему соответствует это определение). А потому жилища Сородичей отличаются друг от друга не меньше и даже больше, чем дома смертных - учитывая, в каких местах могут селиться Проклятые. Простой смертный не сможет жить в экстремальных погодных условиях или при сильнейшем давлении, но для Сородичей эти условия не представляют большой проблемы. Некоторые вампиры (особенно из числа Гангрел и некоторых Носферату) могут наслаждаться покоем в труднодоступных местах, устраивая убежища глубоко под землёй, на головокружительной высоте и даже под водой. Другие стремятся смешаться с обществом смертных, предпочитая тепло высшего света холодным стенам могилы. Особенной избирательностью в обустройстве убежищ (и их внутреннего убранства) славятся представители кланов Дэва и Вентру, а состоятельные Сородичи иногда содержат по несколько роскошных особняков и пентхаусов, которые бы заставили позеленеть от зависти богатейших из смертных.

Само собой, наибольшую важность всегда представляет защита убежища, и Сородичи, обладающие хоть небольшим количеством нужных ресурсов, не поспеют на

средства защиты от солнца и нежеланных дневных посетителей. Система безопасности может принимать любую форму, от высокотехнологичных сигнализаций и камер наружного наблюдения до половых плиток или пластин, чувствительных к давлению. Наконец, иногда безопасность предоставляет само расположение убежища: так, заброшенное хранилище или логово, выкопанное глубоко под землёй, может служить надёжной защитой даже без дополнительных средств безопасности.

Домены Проклятых

Само собой, изоляция Проклятых и её влияние на деятельность и философию вампиров не могла не отразиться на формах, которые принимают культура, общество и правительство Сородичей. В то время как человечество заложило основы великих государств, мировых религий, межнациональных культур и даже ростков того, что со временем может стать единым мировым обществом, Сородичи редко меняют методы управления, наделяя их тем же бессмертием, которое свойственно им самим. Безусловно, из этого правила есть исключения, но, по большому счёту, любая политическая или социальная практика Сородичей никогда не отдалялась от своего первобытного прототипа – или, по крайней мере, со временем к нему возвращалась.

Хотя политика доменов может разниться от города к городу, в целом вампиры правят своей территорией подобно феодалам ушедших столетий. Это вовсе не значит, что Проклятые игнорируют современные политические веяния или одеваются подобно героям Шекспира, однако структура власти вампиров, как правило, обладает жёсткой иерархией и не меняется практически никогда.

Теперь подробнее. Каждый город по всем стандартам Сородичей изолирован от окружающих территорий. Это святилище местных вампиров, обнесённое крепкой стеной, за которой грудятся варвары. Популяция города состоит из вампиров, разительно отличающихся друг от друга возрастом, уровнем силы и власти. И что, вероятно, важнее всего, за стенами города нет другого авторитета, который бы признавало местное население. Никто не может явиться в город со стороны и заявить местным, что они делают что-то неправильно.

Остаётся добавить к этому верхушку, и результатом станет “правительство”, в котором каждый, кто обладает достаточной силой, чтобы взять власть в свои руки и удержать её, обычно добивается соответствующего титула. В большинстве случаев этим титулом награждается конкретный вампир, как правило – самый старый и могущественный во всём городе. Общепринятый термин, обозначающий такого правителя, – “Князь” (независимо от пола вампира), однако многие предпочитают другие названия, более точно отражающие их личность и стиль правления. Изредка городом управляет объединение нескольких Проклятых, и ещё реже Сородичи пытаются использовать современные политические режимы, однако подобные случаи – скорее исключение, чем правило.

В подавляющем числе ситуаций Сородичам не остаётся другого выбора, кроме как признать власть и лидерство своего Князя, сколь бы тираническими ни оказались его методы и сколь бы чудовищными ни были его законы. В конце концов, что им ещё остаётся делать? Подать жалобу? Кому? Большого авторитета просто не существует. Свергнуть его? Разумеется, ни одна фракция в городе не имеет достаточной силы, чтобы вырвать власть из рук Князя, иначе это уже давно бы произошло. Кто-нибудь может попробовать объединить сразу несколько фракций, могущественных старейшин или просто множество местных вампиров для достижения своей цели, но чтобы подобный метод сработал, необходимо, чтобы огромное количество вампиров отбросило собственные амбиции и предрассудки и согласилось работать вместе. Такое случается чрезвычайно редко, а потому не внушает особой надежды. Подобная тактика может привести к успеху только тогда, когда Князь действительно столь чудовищен и ужасен, что практически каждый в городе видит личную выгоду в том, чтобы свергнуть его с

поста. Случается также, что могущественный старейшина добивается власти, победив более слабого Князя, однако для этого требуется не один год тщательного планирования, множества союзников и долгих десятилетий опыта за плечами.

Итак, если подать жалобу невозможно, а революция не имеет практически никаких шансов на успех, что остаётся? Покинуть город и попытаться начать всё с чистого листа в другом месте? Власти вампиров достаточно предусмотрительны, чтобы этого не допустить. Так что для большинства Сородичей единственным способом выживания остаётся покорно склонять голову, подчиняться и выносить Князя, каким бы монстром он ни был, надеясь однажды накопить достаточно личной силы и власти, чтобы предпринять решительный шаг.

Однако необходимо заметить, что далеко не все Князья оказываются бесчувственными тиранами и садистами. Мало кто из Князей обладает столь абсолютной властью, что может делать действительно всё. Домен населяют и другие старейшины. Ряд Сородичей, известных как Примоген (во множественном и единственном числе), входят в совет Князя, однако это отнюдь не значит, что они должны разделять его взгляды и цели. Практически не бывает Князей, чьи позиции в обществе столь непоколебимы, что они могут пренебрегать желаниями Примогена. Правда, это тоже не всегда на руку молодым Сородичам, поскольку желания старейшин могут гораздо больше осложнить им не-жизнь, чем желания Князя, однако регулярные совещания правительства – единственный способ контролировать действия Князя наряду с Традициями (**см. стр. 104**).

В большинстве доменов феодальная система правления укоренилась ещё прочнее. Одним из распространённых способов, при помощи которых Князь может удерживать старейшин на своей стороне и распределить обязанности по управлению городом, является непосредственное разделение города на территории, которые передаются старейшинам в качестве личных владений. Редкие Князья управляют всем городом целиком: большинство фокусирует свою власть лишь на самых значимых районах – рабочем центре, притонах, клиниках, клубах и барах. В большинстве городов подобные территории называются Кормушкой. Если Князь дарит одну из таких территорий старейшине, тот решает, кому дозволяется охотиться в её пределах. Это наделяет старейшину определённой властью, поскольку большая часть вампиров пользуется Кормушкой как надёжным источником пропитания. Если они желают и дальше охотиться в этих зонах, им необходимо предложить старейшине что-нибудь ценное. Разумеется, многие предпочитают просто не обращать внимания на то, что теперь эта территория считается закрытой, и большинству это сходит с рук. Однако Сородич, попавшийся на кормлении в чужих угодьях, может быть призван к суду местного Князя как нарушитель.



Зависимые домены

Уровень власти, которую старейшина имеет над Сородичами, посещающими его территорию, зависит от конкретного города. В ряде случаев эта власть не слишком велика: старейшина может лишь предложить другим право охотиться или пользоваться убежищами на его территории взамен на плату или услугу - однако попытки заполучить большую власть могут считаться посягательством на привилегии Князя.

В других городах старейшины могут править своими землями как собственными доменами внутри доменов. Так, старейшина может провозгласить о своих законах и заставить других подчиняться им, если только они не противоречат законам Князя. Чаще всего это происходит в том случае, если старейшина почти так же могущественен, как и сам Князь. Порой бывает и так, что подобная территория даже не передаётся старейшине Князем, а вместо этого сам старейшина является к Князю и заявляет: “Я объявляю эту часть города своей территорией. У вас есть какие-нибудь возражения?” Слабые Князья (по крайней мере, в сравнении с другими местными старейшинами) иногда принимают подобные заявления, стараясь избежать конфликта.

Более подробную информацию можно найти в главе “Распределение территорий” на стр. 44.



Таким образом, как и в случае с феодальными государствами, домен оказывается разделён на меньшие территории, каждой из которых – выражаясь метафорически – управляет землевладелец, наделённый властью над теми, кто посещает его территорию или охотится в её пределах. Эта власть, тем не менее, целиком остаётся на усмотрение Князя, и он всегда может забрать подаренную территорию себе или отдать её кому-то другому. Подобными действиями мудрый Князь завоевывает себе союзников среди тех, кто иначе стал бы его противником, вместе с тем обретая над ними и определённую власть, которую можно будет использовать в будущем.

В некоторых городах этот процесс зашёл ещё дальше. В таких доменах землевладелец может разделить подаренную территорию на участки и распределить их между избранными потомками и союзниками. Такой метод правления встречается только в наиболее крупных городах, да и в них встречается далеко не всегда. Там, где подобное всё же имеет место, правительство имеет три или даже больше уровней власти, что иногда порождает иерархию, в которой способен запутаться даже вампир, знакомый с династиями Византии.

Правление страхом

Говоря об обретении и удержании власти, Никколо Макиавелли писал, что “лучше всего, когда бояться и любят одновременно; однако любовь плохо уживается со страхом, поэтому если уж приходится выбирать, то надёжнее выбрать страх”. Поскольку Сородичи зачастую попросту неспособны относиться друг к другу с любовью (в том смысле, который вкладывают в это слово смертные), эта теория оставалась главным методом их правления на протяжении всех столетий, которые могут вспомнить древнейшие из вампиров, – а вероятнее всего, и ещё дольше. Так или иначе, именно страх больше чем любой другой фактор поддерживает порядок в обществе Проклятых.

Зачастую в основе общественной и политической деятельности Сородичей лежит страх. Страх Князя перед потерей власти заставляет его выкорчёвывать всякое проявление инакомыслия среди подданных. Страх старейшин перед потерей статуса вынуждает их разжигать междоусобицы, чтобы расправиться со своими врагами и одновременно возвыситься в глазах Князя. Страх неонатов перед чудовищной политической машиной Сородичей вынуждает их покориться ей или бросить ей вызов в надежде изменить систему, прежде чем система поймает их в свой капкан. Любой ковенант испытывает страх перед возможностями смертных и молодых вампиров. Инвиктус боится сообразительных неонатов, способных взаимодействовать с современным миром с лёгкостью, недоступной консервативным старейшинам, и самих консервативных старейшин, имеющих за спиной достаточно десятилетий и даже веков не-жизни, чтобы обрести сокрушительное могущество и влияние. Ланцеа Санктум боится значительных перемен и светской натуры современного мира. Картианцы трепещут перед текущим политическим режимом Сородичей. Независимые боятся потерять свою независимость. Колдовской Круг боится – точнее, *кажется*, что боится – самого вампирического состояния Проклятых. Ордо Дракул боится всего, что не поддаётся их подсчёту и пониманию. Наконец, всякий вампир боится изгнания из родного города и потери доступа к крови.

Не будет слишком большим преувеличением сказать, что для Князя куда важнее быть самой грозной фигурой в городе, чем самой влиятельной, могущественной или древней. Поэтому большинство Князей ведёт себя куда деспотичнее, чем требует ситуация. Они знают, что только страх заставит их подданных подчиниться. Впрочем,

бывает, что Князьям служат из личных симпатий или из-за старых долгов. Как всегда, редкие исключения всё же имеют место.



Господство анахронизмов

Молодые вампиры - особенно те, кто не слишком знаком с феодальным режимом правления – могут быть глубоко шокированы анахроничностью общества Проклятых. Даже если они понимают подоплеку этих анахронизмов, разница между традициями Сородичей и современным миром, который они так недавно покинули, иногда попросту ужасает. Общество Проклятых порождает бесчисленное количество группировок, члены которых стремятся образовать фамильные иерархии и ни во что не ставят представителей других группировок. Малейший и даже воображаемый повод может привести к череде раздоров, предательств и междоусобиц. К тому же, как и любым другим социумом, разделённым на фракции, обществом Проклятых правит железной рукой индивидуум (реже – коллектив), который, как правило, удерживает свою власть, играя на страхе любого вампира перед изгнанием или одиночеством.

Нет нужды говорить, что общество Проклятых далеко от совершенства. Сам факт, что столь варварские и чудовищные традиции хотя бы в общих чертах поддерживаются вампирами до сих пор, хорошо демонстрирует, сколь ничтожными - и вместе с тем смертоносными - могут быть личные и политические конфликты Сородичей.



Другим крупным фактором, образующим общество и деятельность Сородичей и уходящим корнями в закон правления страхом, является обилие междоусобиц и разногласий среди вампиров. Сородичи давно превратили ведение войн в искусство, и большинство из них не спускает врагам даже самых ничтожных обид. Отчасти это объясняется физиологией. Сородичи не стареют, и вместе с тем они редко взрослеют и в интеллектуальном или эмоциональном плане. А потому двухсотлетний вампир может знать куда больше, чем в свои далёкие двадцать, однако едва ли он будет по-настоящему взрослее и мудрее. Большую часть вампиров Обращают в лучшие годы их жизни, когда они находятся в расцвете сил – а соответственно, в относительно молодом возрасте, – и поэтому мало кто из вампиров за долгие столетия достигает большего интеллектуального взросления, чем то, которого он достиг бы за десять с небольшим лет смертной жизни.

Однако чаще всего причина междоусобиц между Сородичами кроется всё в том же страхе. Вампиры предаются ничтожным конфликтам, стараясь унижить или уничтожить своих обидчиков в первую очередь потому, что просто боятся поступить иначе. Они боятся потерять лицо в глазах окружающих – а вместе с ним статус и власть, - и потому должны постоянно демонстрировать, что способны на большее. Они боятся показать слабость перед своими обидчиками, спровоцировав ещё большие унижения и притеснения. Разумеется, потерявший лицо Сородич участвует в склоках не меньше, чем все остальные, однако страх остаётся первопричиной большинства конфликтов.

Эти конфликты, как правило, вовлекают в себя всё местное общество. В городах и даже целых доменах фракции одна за другой вступают в бесконечные ссоры или холодные войны, направленные друг против друга и начавшиеся с одного неосторожного замечания или другой мелкой склоки между той или иной группировкой. Немало старейшин стремится к высоким постам или привилегиям только затем, чтобы обрести власть над своими соперниками.

Личные разногласия часто разрастаются до уровня всеобщих. Вампир может попросить братьев по клану или ковенанту помочь ему в разрешении личной размолвки, и хотя отзовутся не все, кто-то наверняка согласится. Или он может посвятить союзников в дела некоей политической организации, что превратит его личный конфликт во всеобщий,

хотя политическая деятельность этой организации могла изначально и не являться предметом спора. И остаётся только гадать, действительно ли вражда между ковенантами (которая в современные ночи затрагивает практически любую организацию и порой даже определяет само их существование) началась с культурных разногласий или же в их основе лежат всё те же личные склоки, которые быстро разрослись до глобального уровня.

Формы правительства

Говоря о доменах Сородичей как типичных феодальных землевладениях, можно прийти к неверному выводу, что они чрезвычайно похожи друг на друга. В действительности, хотя чаще всего политика вампиров приводит к единому результату, сами методы управления разнятся от города к городу. Ниже приведено лишь несколько из бесчисленных вариантов правления, которые можно встретить в доменах Проклятых. Их описания в этом разделе предполагают, что во главе правительства стоит Князь или равнозначная фигура, однако возможен и вариант правления Примогена или другого совета старейшин. Существует огромное число других типов правления - те, что приведены ниже, можно назвать лишь самыми распространёнными (или, как в случае с демократией, самыми провальными из регулярно насаждаемых). Но при всём разнообразии форм правления их результаты, как правило, универсальны – власть получает клика диктаторов, редко служащих интересам своих подчинённых.

Однако нельзя забывать, что данные модели правления касаются только общества Проклятых. Ни один Князь на Земле не может похвастаться тем, что под его дудку пляшут одновременно мэр города, начальник полиции и конгрессмен, или тем, что весь город служит исключительно его прихотям. Несмотря на то, что в теории такое возможно, подобные случаи неизбежно приведут к нарушению Маскарада, поскольку кто-нибудь среди смертных обязательно заподозрит неладное. Князь и другие влиятельные Сородичи имеют определённую власть лишь над элитой смертных. Они могут спонсировать кампанию текущего мэра или влиять на кого-нибудь из лоббистов, кто в свою очередь может повлиять на городской совет, но в целом вампиры вынуждены скрываться от мира смертных, и даже самый деспотичный Князь не будет действовать в открытую, когда дело касается смертного населения его города.



Гардероб

Хотя выше и говорилось, что высшее общество и правительство современных вампиров напоминает королевский двор, неправильно было бы ожидать, что его представители будут по-прежнему кутаться в мантии и носить длинные чулки или напудренные парики. Хотя некоторые из по-настоящему древних или эксцентричных старейшин действительно могут иметь в гардеробе вещи, к которым они привыкли ещё в смертной жизни (хотя они и не обязательно будут показываться в них на людях), большинство вампиров старается не отставать от современной моды. Ношение устаревших вещей неизбежно привлекает к вампиру внимание - а Сородичи хорошо знают, что пристальное внимание смертных может поставить под угрозу всю расу вампиров в целом. Какой бы титул ни носил местный правитель – Князь, Архиепископ, Президент, Дон, - он будет скорее носить Армани, чем шубу из горностая.



Феодальная монархия

Феодальная монархия - одна из самых распространённых моделей правления, которую больше других ожидают встретить при посещении незнакомого города. Вместе с тем это одна из моделей, полностью сохраняющих традиции средневекового королевства. Такими доменами правит Сородич, наделённый абсолютной властью над своей

территорией, чего он и не пытается скрывать. Его слово – закон, и за соблюдением этих законов следят могущественные старейшины, которых он (иногда даже против их воли) наделяет титулами, привилегиями и землями. Чаще всего в подобных доменах Князь содержит официальный двор и издаёт многочисленные указы, ограничивающие передвижение других Сородичей по его территории. От новоприбывших, как правило, требуется предстать перед местным монархом.

Приёмы во дворах феодалов обычно обставлены с настоящей помпой: о прибытии важных особ и просителей провозглашают Сенешали, а давно забытые титулы по-прежнему звучат в речи и раздаются подданным. Чаще всего эта форма правления встречается в городах Инвиктус и Ордо Дракул, реже формируя политически значимое меньшинство в доменах Ланцеа Санктум или особенно тиранических городах Колдовского Круга.

Конгресс

Этот тип правления вызван реакцией на новые политические веяния и во многом напоминает совет директоров современной корпорации, где Князь занимает место главы исполнительной власти, а старейшины – городских конгрессменов. В конечном итоге методы правления конгресса чрезвычайно похожи на методы, применяемые в феодальной монархии, однако представители конгресса любят казаться значительно просвещённые феодалов. Большинство решений в таких городах принимается путём голосования (если только Князь не решит изменить его результаты), политика домена совместно определяется на собраниях, а старейшины по меньшей мере поддерживают иллюзию, что они готовы щедро вознаградить любое проявление верности и старательности среди своих подданных – или даже действительно вознаграждают их по всей справедливости. Безусловно, в отличие от настоящего совета директоров, старейшины Проклятых редко способны свергнуть главу правления голосованием, а их подчинённые редко получают повышение, просто дождавшись смерти или отставки своих начальников. Зачастую эта модель правления встречается в городах Картианцев или Инвиктус.

Епархия

Церковь повлияла на общество смертных и Проклятых больше, чем любая другая организация или персона, известная Западу, и немало Сородичей учреждают в своих доменах церковную власть даже в современные ночи. Неосведомлённому гостю подобная система правления может показаться всё той же феодальной монархией с изменёнными титулами. Князь, чаще всего называемый Кардиналом или Архиепископом, обладает абсолютной властью, которую поддерживают советники, наделённые титулами Священников, Епископов или других духовных лиц, служащие его исполнителями и вассалами. Подавляющему большинству Епархий свойственна одна из двух крайностей. Значительная часть подобных доменов – особенно те, которыми управляют члены Ланцеа Санктум (и, несколько реже, Колдовской Круг), полагающиеся на такую форму правления больше других ковенантов – действительно могут дословно следовать законам некоей религиозной доктрины. Правители таких городов требуют соблюдения обрядов и правил поведения от всякого, кто находится в их домене или хотя бы занимает в нём официальную должность – и они искренне следуют заповедям своей религии. Другую крайность представляют Сородичи, ищущие лазейки в религиозных убеждениях и верованиях окружающих, чтобы использовать их в своих интересах. В таких доменах, чаще всего находящихся во власти Инвиктус, Ордо Дракул, Колдовского Круга или отстранившихся, религиозные традиции правителей являются или тщательно продуманным спектаклем, или другой уловкой, призванной обеспечить лояльность Сородичей, следующих убеждениям, которых правители этих доменов в действительности не разделяют.

В городах с такой формой правления обсуждение законов Князя считается ещё большим преступлением, чем в самых строгих феодальных владениях, поскольку такой “преступник” дерзнул пойти не против воли светского правителя, а против законов Бога (или Лонгина, или Праматери Чудовищ, или другого божества). Официальная деятельность в таких доменах обычно обставлена с той же помпой, что и в феодальных доменах, за тем исключением, что подобные встречи, как правило, носят заметный религиозный характер и часто сопровождаются молитвами, песнопениями, ритуалами и церемониями, а не празднествами, назначенными самими правителями.

От Сородичей – для Сородичей

Попытки имитировать современные политические системы практически не встречаются за пределами городов Картианцев, хотя раньше подобные эксперименты предпринимали и отстранившиеся (а члены Инвиктус до сих пор поддерживают иллюзию, будто некогда они тоже пытались учредить такую систему власти). Сородичи, поддерживающие этот эксперимент, в глубине души стремятся усвоить уроки смертных и разрушить традицию, по которой вампирами правят лишь самые старые и могущественные, причинившие столько страданий своим подданным. Они желают наделить всех Сородичей равными правами или хотя бы равными шансами на обретение власти. На данный момент лишь очень немногие из подобных попыток завершились успехом, поскольку Сородичи, получившие власть в свои руки, обычно не слишком торопятся расставаться с ней только потому, что так проголосовали их бывшие товарищи. В городах, где эксперимент всё-таки завершился успехом, правительство зачастую несёт в себе худшие черты демократии смертных. Такие домены погрязли в законах, регулировках и бюрократии, предназначенной для того, чтобы ни один вампир не обладал слишком большой властью. Вдобавок они практически парализованы бесконечными склоками между официальными лицами, абсолютно уверенными, что именно их видение будущего для домена и правительства заслуживает воплощения в жизнь. Политические собрания в таких доменах напоминают либо разобщённые публичные форумы, либо официальные встречи с высокопоставленными лицами, на которые чрезвычайно трудно попасть.

Общепринятые законы

Хотя Традиции (см. стр. 104) составляют основу законов Сородичей, они не дают представления обо всём разнообразии форм, которые может принять тот или иной закон. Каждый домен Сородичей имеет собственные законы и правила. Где-то их больше, где-то их соблюдают с особой строгостью, а где-то они могут быть откровенно чудны, что отражает эксцентричную или безумную натуру местного Князя, - однако каждый домен имеет свои законы. Здесь описаны только самые распространённые из них, свойственные большинству доменов.

Представление

Во многих доменах поддерживается обычай, согласно которому всякий новоприбывший Сородич должен предстать перед Князем, чтобы представиться главе домена. Отчасти эта традиция предназначена для того, чтобы Князь имел чёткое представление, кто в данный момент находится на его территории, а отчасти – для того, чтобы удостовериться, что гость понимает, кому принадлежит власть в этом городе и как он должен вести себя во время пребывания в домене. Безусловно, порой бывает достаточно трудно следовать этому правилу, поскольку новоприбывшие редко знают, где искать Князя, однако чаще всего это считается проблемой самого новоприбывшего. Если вампир появляется в домене, в котором принят этот закон, и не представляется Князю в течение нескольких ночей, его притаскивают к Князю силой. Милостивый правитель может отпустить его с предупреждением. Куда чаще, однако, Князь просто приказывает

вышвырнуть нарушителя из города, не оставляя ему времени на подготовку – что зачастую практически равносильно смертному приговору.

Ограничения по клану, ковенанту или родословной

В некоторых городах власти могут испытывать неприязнь к представителям определённых кланов, ковенантов или потомственных родословных и объявить их вне закона. В таких местах представитель Носферату, или Картанцев, или любой другой репрессируемой группировки оказывается нарушителем местных законов. Таких Сородичей вынуждают покинуть город, хотя случается, что особо ожесточённый или мстительный Князь объявляет на беглецов кровавую охоту.

Хотя власть в городе может принадлежать представителям одного ковенанта, как правило, доменом никогда не управляет одна-единственная фракция, поскольку обычно власть в городе делят три, четыре, а то и все пять ковенантов. Города, в которых власть принадлежит представителям одного клана, встречаются ещё реже - а возможно, их просто не существует.

Ограничения в охоте

Иногда Князь может запретить охоту на определённую группу смертных. Запрет может касаться любого конкретного типа людей, даже столь узкого, как семья смертных (*“Никому не дозволено трогать потомков Филиппа Дэнфорта, потому что он спас мне жизнь, когда я сам был смертным”*), профессия (*“Полицейские нужны мне, чтобы избавиться от преступных группировок, нанятых отстранившимися полицейские нужны мне, чтобы избавиться от бандитских группировок,*

льку обычно в городе присутствуют овиться к наступлению дня”) или даже демографическая группа (*“Как католик я глубоко верю в то, что только мы видим истинный путь, а потому Сородичам запрещается трогать всякого представителя нашей веры, чтобы мы могли и дальше нести окружающим Слово Божье”*). Безусловно, мотивы Князя в запрещении охоты на некую группу смертных могут быть и сугубо эгоистическими – так, он может питаться только одним типом смертных и запретить охоту на них, чтобы избавиться от конкурентов, - однако запрет от этого не становится менее значимым. Нарушителей, как правило, изгоняют – однако в некоторых местах наказанием за нарушение может быть смерть.

Титул, должность и пост

Кто обладает властью в обществе Проклятых? Чем отличаются Князь, Примоген и Шериф? Обладают ли они равными правами? В чём состоят их обязанности?

Здесь представлены наиболее значимые должности и посты, встречающиеся в доменах Сородичей. Не в каждом городе есть представители сразу всех должностей – в небольших доменах встречаются представители только двух или трёх из них, - однако они достаточно распространены, чтобы заслуживать отдельного рассмотрения. Обратите внимание, что хотя здесь они описываются под определёнными титулами, названия могут кардинально различаться в разных городах мира.

Князь

Князь – повсеместно встречаемая и наиболее значимая фигура, наделённая абсолютной властью над городом. Безусловно, некоторые из них слабее других, а некоторые являются лишь номинальными лидерами, служащими влиятельному Примогену или другим могущественным старейшинам. Однако в большинстве случаев Князь занимает свою позицию по одной-единственной причине: он оказался достаточно силён, чтобы получить власть в свои руки. Он может быть тонким политиком, взошедшим на престол благодаря многочисленным услугам, которые задолжали ему другие

старейшины, и идущим по пути дипломатии и компромиссов. Или он может быть превосходным военачальником, пробившим себе дорогу к власти через запугивание и устранение конкурентов и чётко давшим понять, что он раздавит любого, кто посмеет обсуждать его методы. Большинство Князей находятся где-то между этих двух полюсов и имеют общие преимущества и характеристики, позволяющие им удержаться на вершине власти.

Само собой, Князь должен быть способен на что-то большее, чем притеснение окружающих и вынесение смертных приговоров. Его работа заключается не столько в том, чтобы править, сколько в том, чтобы регулировать возникающие ситуации. Домен вампиров похож на бурлящий котёл, в который брошены личные и общественные конфликты, мелкие ссоры и бесконечные политические манёвры, на которые вампиров неизбежно толкает жестокость, свойственная расе бессмертных падальщиков. Задача Князя – придерживать крышку над этим котлом (или, если точнее, *стать* этой крышкой). Причина, по которой так много Князей со временем превращается в ожесточённых деспотов, кроется именно в том, что им приходится сдерживать слишком много могущественных и амбициозных вампиров одновременно.

Необходимо заметить, что в некоторых городах (прежде всего в доменах отстранившихся и Картианцев) Князь может получить власть далеко не из-за одних своих личных способностей. Такой Князь может быть ставленником старейшин, а Картианцы даже пробовали учреждать открытое голосование. Чаще всего таких Князей в кратчайшие сроки свергают более сильные Сородичи - или же они сами становятся деспотами, чтобы обезопасить себя от угрозы свержения.

Другие титулы: Хотя наиболее распространённым термином во всём мире является *Князь*, некоторые правители предпочитают называть себя Кардиналами, Епископами, Архиепископами, Домами, Президентами (чаще всего этот титул принимают вампиры, выбранные путём голосования), Султанами, Лордами, Графами или другими титулами, соответствующими их прихотям и методам управления. Существует несколько самопровозглашённых “Королев”, а вот титула “Король” Сородичи, как правило, избегают.

Сенешаль

Будучи правой рукой Князя, Сенешаль отвечает за множество повседневных деталей, с которыми Князю приходится сталкиваться в ходе правления. В то время как Князь вынужден разбираться с возникающими конфликтами и следить за соблюдением Маскарада в своём домене, Сенешаль отвечает за то, чтобы всё шло гладко в самом правительстве. Он следит за ресурсами Князя, а иногда – сбережениями Примогена или других высокопоставленных лиц. Он следит за исполнением указов и планов Князя – как и за тем, чтобы ни один старейшина не заподозрил, что его соперники получают больше привилегий, чем он. Сенешаль обладает значительной властью в домене, поскольку именно он решает, чьи обращения передать Князю, кому назначить аудиенцию и в каком порядке. В ряде достаточно редких, но политически сильных доменов Сенешаль обладает столь значительным влиянием и такой осведомлённостью о событиях в не-жизни старейшин (часто превосходящей осведомлённость самого Князя), что трудно сказать, кто в действительности стоит на вершине власти.

Другие титулы: Хотя чаще всего для обозначения правой руки Князя используется титул Сенешаль, иногда вампиров, занимающих эту должность, называют Дворецкими, Казначейми, Мажордомами или Секретарями, а в ряде менее формальных доменов – просто помощниками.

Герольд

Герольдом называют глашатая Князя. Если Князь принимает решение, задача Герольда – обеспечить, чтобы городские Сородичи о нём узнали (разумеется, если это

решение предназначено для их ушей). Если Князь собирает незапланированное собрание, задача Герольда – оповестить о нём всех, кто должен на нём присутствовать. Герольд провозглашает вынесенный приговор, представляет Князя на встречах, на которые сам Князь не смог (или не пожелал) явиться, или как-то иначе выполняет работу “главного секретаря”. Слово Герольда расценивается как слово Князя. Ряд вероломных или амбициозных Герольдов могут пользоваться этим в личных целях, передавая другим Сородичам приказы, которых Князь никогда не отдавал, но которые воспринимаются вампирами как слова Князя. Уже не один Герольд, ошибочно полагавший свои махинации незаметными, был жестокого наказан за эти вольности, так что сегодня опытный Герольд работает более-менее честно.

В небольших доменах должность Герольда чаще всего опускается, и его обязанности передаются Сенешалю (реже Шерифу) вдобавок к его повседневным обязанностям.

Другие титулы: Иногда представители этой должности носят титул Министра, Гонца, Глашатая, Делегата или Секретаря (разумеется, последнее не применяется в доменах, в которых такой титул уже передан Сенешалю).

Примоген

Если какой-то титул и можно назвать столь же почётным и распространённым, как титул Князя, то это *Примоген*. Примоген (в единственном и множественном числе термин не изменяется) формально служит советником Князя по вопросам политики. Истинное предназначение этой должности разнится от города к городу. В доменах, управляемых сильным и деспотичным Князем, совет нескольких Примоген может быть лишь формальностью - группой старейшин, готовых поддержать то, что прикажет им Князь. В большинстве доменов, однако, Примоген обладает подлинной властью, и Князь старается учитывать его мнение когда это только возможно – не только потому, что его совет может оказаться полезным, но и потому, что иначе Князь рискует вызвать гнев целой группы старейшин. Некоторые представители совета Примоген достаточно сильны (или их Князь достаточно слаб), чтобы они могли отменить изданный Князем указ. Реже Примоген и вовсе правит всем городом, пользуясь Князем как пешкой или же выступая в открытую в качестве органа власти.

Влиятельность и количество представителей Примоген может быть различным. Некоторые скрываются в тени и решают свои вопросы в тайных комнатах, обсуждая решения, которых требует ситуация. Другие собираются на запланированных собраниях и процедурах, выступая местным аналогом совета директоров, конгресса, античного греко-романского сената, религиозной еkkлeсии и любого другого собрания, которое только можно изобрести. Число советников варьируется от трёх старейшин в небольших городах до обширных советов, вмещающих более дюжины участников.

В большинстве случаев Примоген состоит из трёх старейшин, наделённых достаточной властью, чтобы занять это место в политической иерархии. Также широко распространены советы Примоген, члены которых сами решают, кого принять в свои ряды. В редких случаях Князь лично выбирает себе советников, но такое возможно лишь в тех городах, где Князь значительно могущественнее других старейшин. Как правило, совет Примоген состоит из представителей разных кланов и ковенантов, хотя в ряде доменов они могут быть и более однородны. Так, в городах, управляемых Картанцами, большинство советников будут представителями Картанского Движения, а в доменах, в которых Гангрел объявлены вне закона, в совете будут заседать представители других кланов.

Другие титулы: Подавляющее большинство советов (и их участников) носит название *Примоген*, однако в некоторых местах их могут называть Коллегией, Кругом, Сенатом, Трибуналом или же просто советниками.

Патриарх

Патриарх – неофициальный “глава” конкретного клана в пределах домена. Патриарх не занимает официальной должности в правительственной структуре. Однако, будучи самым могущественным представителем своего клана, он несёт ответственность за своих соклановцев. Эта обязанность может быть его личным выбором, который он сделал в стремлении обрести власть, а возможно, что другие Сородичи сами предпочитают обращаться к нему за советом. Как неформальный лидер Патриарх не имеет звания и служебного положения. Тем не менее, он обладает высоким общественным статусом, и поскольку эту позицию может занять только уважаемый и могущественный Сородич, обычно Князь и совет Примоген по меньшей мере прислушиваются к его мнению. Кроме того, зачастую Патриарх сам входит в совет Примоген, хотя это два разных титула: не всякий Примоген является Патриархом и не всякий Патриарх может стать Примогеном. Во многих городах нет собственных Патриархов, а ещё чаще Патриархи присутствуют в одних кланах и отсутствуют в других.

Погонщик

Погощник - ещё одна неофициальная должность, возможно, одна из самых необычных в обществе Сородичей. Задача Погонщика – “вдохновлять” соклановцев на посещение крупных собраний и следить за тем, чтобы их мнение было услышано на собраниях меньшего масштаба. Погонщик обеспечивает своему клану уважение со стороны четырёх других. Он служит одновременно влиятельным лидером, вышибалой, надсмотрщиком и голосом своего клана. Сородичи иногда ошибочно воспринимают Погонщика как помощника Патриарха; в действительности обе должности независимы друг от друга, и занимающие их вампиры порой даже находятся в довольно натянутых отношениях. Власть Погонщика над соклановцами продолжается до тех пор, пока у него хватает средств и влияния заставлять их поступать в согласии со своими намерениями. Погонщики встречаются только в городах с большим числом представителей одного клана, и только если среди них находится Сородич, который пожелает взяться за такую работу.

Другие титулы: За глаза Погонщиков без особой любви называют Рабовладельцами, Вертухаями, Надзирателями и другими куда менее любезными словами.

Гарпия

Гарпия – необычная должность в том смысле, что она может быть и официальной, и неофициальной. Говоря простым языком, Гарпия представляет “элиту вампиров”. В обществе Проклятых Гарпии играют роль знаменитостей, деятелей культуры и разжигателей сплетен. Другие Сородичи следят за мнением Гарпий, чтобы быть в курсе, кто в моде в этом сезоне, а чьи позиции и взгляды уже устарели. Язвительным комментарием Гарпия может повлиять на мнение общества куда быстрее, чем большинство Князей может даже надеяться.

Те из Гарпий, кто добился своего места и власти неофициально, только благодаря своим личным качествам и харизме, обычно пользуются большим уважением в обществе, чем те, кто был назначен Князем или Примогеном. Считается, что независимые Гарпии говорят то, что они действительно думают, в то время как получившие назначение сверху часто воспринимаются (справедливо или нет) как распространители Княжеской воли и даже пропагандисты правительства.

Шериф

Совмещая обязанности дознавателя, полицейского следователя и судебного исполнителя, Шериф следит за соблюдением законов и указов Князя, включая доставку нарушителей на его суд и – время от времени - приведение приговоров в действие.

Некоторые Шерифы действительно верят во власть закона и стремятся служить обществу Сородичей и своим союзникам, всеми силами поддерживая порядок в домене. Другим просто нравится чувствовать свою власть, поскольку должность Шерифа позволяет смотреть на окружающих свысока и применять силу даже к тем вампирам, которых в обычной ситуации опасно было бы даже трогать. Некоторые Шерифы – тонкие и эрудированные дознаватели, в то время как другие не более чем громилы с высоким званием.

Другие титулы: Хотя чаще всего представителей этой должности называют Шерифами, в некоторых местах их могут звать Комендантами или Констеблями.

Цербер

Говоря простым языком, Цербер играет роль мускулов Князя (или Примогена). Если Шериф – это полицейский следователь, то Цербер – убийца и костолом. Он не расследует и не задаёт вопросов. Его работа – наказать того, кого приказано наказать. Бывает, что между Шерифом и Цербером вспыхивает конфликт из-за пересекающихся полномочий. Напротив, в других городах обязанности того и другого выполняет одно лицо. Хотя иногда Цербера могут задействовать для исполнения официальных и публичных наказаний, чаще всего это входит в обязанности Шерифа. Цербера же обычно зовут тогда, когда Князь хочет обойтись без посторонних глаз.

Другие титулы: В дополнение к Церберу такого громилу часто называют Ассасином, Архонтом, Гончей или Темпларом.

Смотритель Элизиума

Являясь одновременно организатором церемоний и хранителем вверенной территории, Смотритель Элизиума следит за порядком в зоне городского Элизиума, обеспечивая его готовность к высокосветским собраниям или другим официальным мероприятиям, поддерживая на его территории чистоту и оповещая о запланированных собраниях тех, кто должен на них присутствовать. Кроме того, в ходе мероприятия он следит за соблюдением запрета на насилие и нередко работает рука об руку с Цербером или Шерифом. Во множестве городов обязанности Смотрителя передаются Герольду или Сенешалю; напротив, в крупных городах может существовать сразу несколько Смотрителей, иногда даже по одному на каждый Элизиум.

Распределение территорий

Хотя феодальная модель правления, на которой зиждется общество Сородичей, уходит корнями в средневековую форму правления смертных, лишь самые упрямые старейшины будут отрицать, что в современной политике смертных феодализм – ушедшее явление. Между тем, целый ряд причин, по которым феодализм исчерпал себя в мире смертных, проявляется и в политике вампиров. Однако в отличие от большинства человеческих государств правительство Сородичей нашло способ бороться с этой проблемой.

Если смотреть на факты, то современные города чересчур велики, население чересчур многочисленно, а количество мелочей, с которыми Князю приходится сталкиваться каждую ночь, не поддаётся подсчёту и практически не оставляет возможности править крупной территорией в одиночку. Лишь в самых ничтожных доменах Князь может действительно утверждать, что он правит всем доменом целиком. А потому в дело нередко вступает процесс распределения территорий, делящий весь домен на несколько “суб-доменов”, которыми управляют “меньшие Князья”, отвечающие за свои действия перед настоящими Князьями. Подобные “суб-домены” известны как землевладения, а управляющих ими Князей называют Регентами.

Регент аналогичен Князю во всём, кроме имени и одной существенной детали - он не имеет над землевладением настоящей власти и не является абсолютным его правителем.

Вместо этого он назначается лично Князем и может лишиться своей территории так же быстро, как он её получил. Почти всегда назначение на должность Регента сопровождается клятвой верности – чаще всего такое встречается в доменах Вентру или ковенантов, тщательно соблюдающих традиции прошлого, наподобие Инвиктус или Ланцеа Санктум. И даже в менее консервативных доменах это назначение получить чрезвычайно трудно, а мудрый Князь всегда скрепляет лояльность Регента присягой, контрактом или другим официальным договором.

Уровень власти Регента над землевладением целиком зависит от могущества Князя и причины, по которой он получил назначение. Одно из преимуществ Регентства состоит в праве издавать собственные законы, если только они не противоречат законам Князя. Бывает, что Князь ограничивает свободу Регента (например, *«У тебя нет права назначать зоны Элизiums»* или *«Только я могу даровать право Обращения»*), но в остальном титул Регента фактически предоставляет правление собственной автономией, если только этого не запрещает сам Князь.

Регентами становятся по разным причинам. Некоторые из них – уважаемые или лояльные Князю старейшины, которых он награждает территорией с полным признанием их статуса, опыта и влияния. Большинство из подобных Регентов являются Патриархами или Гарпиями, хотя одно и не вытекает из другого. Случается, что Регентство получают взращённые Князем *служители* или даже неонаты, задачей которых становится поддержание домена и слежение за порядком на его территории (вне зависимости от того, является ли это назначение испытанием, наградой, ухваченным шансом или наказанием). Другие Регенты являются важными лицами в своих кланах или ковенантах и получают землевладение в качестве признания их авторитета – подобно тому, как в истории смертных епископы и архиепископы получали земли от Церкви. Множество сверженных Князей, которых пощадил новый правитель, становятся Регентами – либо с той целью, чтобы новый Князь удостоверился в их лояльности, либо для того, чтобы было удобно следить за их действиями. Только в редких случаях новый правитель одаривает сверженного соперника этой землёй.

Землевладения

Подавляющее большинство Сородичей смешивает понятия землевладений и охотничьих угодий (**см. стр. 115**). Хотя эти термины зачастую пересекаются, их нельзя назвать синонимичными. Землевладение представляет собой территорию, управляемую Регентом и находящуюся внутри большей территории. Например, чрезвычайно могущественный старейшина претендует на некую землю, и Князь решает удовлетворить его притязания. В этом случае Князь может стремиться обязать себе этого старейшину, или он просто не чувствует в себе сил вступить с ним в конфликт. В других случаях Князь может удерживать власть над доменом, который был присоединён к большему домену и таким образом стал землевладением.

Иногда бывает, что Князь просто награждает своего слугу или союзника правом владеть небольшой частью его домена. Так или иначе, Князь остаётся в выигрыше. Он передаёт обязанности по заботе о территории и слежению за соблюдением традиций союзнику, одновременно наделяя того достаточной властью, чтобы тот остался признателен Князю, и вместе с тем сохраняет право одним словом убрать своего ставленника с этой должности, если тот начнёт строить против него планы или иначе станет опасен.

В других случаях, если Князь не намерен наделять Регента слишком большой властью, он может даровать последнему “право на охоту” в пределах избранной территории. Впрочем, находчивые Сородичи часто добиваются настоящей власти в этих владениях путём обмена дарованного права на услуги местных вампиров и даже небольшие землевладения внутри более крупных (в конце концов, на своей территории Регент обладает всеми правами Князя). Мудрый Князь часто предоставляет таким

вампирам возможность самостоятельно проталкиваться к позициям власти в его домене, оставляя ответственность за их действия целиком на них самих. Не столь мудрые и куда более деспотичные Князья, напротив, стараются ограничить самовольное деление землевладений. Большинство из таких потенциальных тиранов вскоре оказываются свержены группой подданных, утомлённых и раздосадованных отсутствием всякой политической перспективы.

Нетрадиционные домены

С эволюцией понятия “суб-доменов” размывается и само понятие домена. В то время как одни Князья могут передавать Регенту право владения этническим гетто или престижным кварталом, другие – особенно в наше время – наделяют своих подопечных властью над сферами влияния. Эта власть может быть ограничена пределами землевладения или же проявляться во всём домене. Так, Князь, признающий авторитет одного из подданных, может передать ему в качестве личного домена управление правоохранительными органами. Сородич, владеющий крупной собственностью в торговом порту, может получить от Князя домен в виде владения “доками” – и как географической единицей, и как судоходной экономикой в целом.

Власть над такими доменами столь же реальна, как и власть над физическими землевладениями. Тем не менее, соблюдать границы подобных доменов заметно сложнее. В конце концов, когда новоприбывший вступает в чужие владения, он понимает, что пересёк чёткую, обозначенную границу физической территории. Но как далеко распространяется власть над нетрадиционными доменами? Если Сородича наделяют влиянием на структуры здравоохранения, будет ли он управлять всеми клиниками (безусловно), частными практиками (возможно) и городскими аптеками (вероятно, нет)? Если только Князь сам не обозначает пределы этих доменов – что зачастую приводит к нелепым многосоставным титулам и становится головной болью награждённого вампира, - границы таких владений остаются довольно размытыми.

Нетрадиционный домен становится палкой о двух концах. Регент такого домена должен быть куда бдительнее, чем любой из хозяев физических землевладений. В конце концов, как вампир, наделенный властью над “правоохранительными органами”, может быть уверен, что никто из служащих там людей не служит одновременно другим городским Сородичам? Кроме того, другие Сородичи, находящиеся вне его домена, могут воспринять власть такого Регента несколько шире, заподозрив, что он претендует на монополию над определёнными аспектами их не-жизни, что в результате обратит против него множество местных Сородичей. Регент сферы изобразительных искусств или Регент финансов также могут встретить значительное сопротивление. Это не обязательно должно привести к конфликту, однако тот факт, что Сородичам с таким странным доменом придётся защищать и удерживать свою власть над ним силой, куда вероятнее того, что им позволят беспрепятственно завладеть обширной сферой влияния.

Территориальные конфликты

Иногда распределение территорий приводит к возникновению конфликтов между Регентом и Князем, а куда чаще – между несколькими Регентами. Временами – хотя и довольно редко – Регент может обладать достаточной властью, чтобы издавать указы, противоречащие законам Князя, или вовсе не подчиняться приказам сверху. В других ситуациях могут пересечься несколько “суб-доменов”, особенно в случае с нетрадиционными доменами, наложившимися на домены географические. К примеру, кто отвечает за расследование преступлений на территории землевладения – Регент этой области или Регент правоохранительных органов?

В большинстве таких ситуаций Князь города остаётся в выигрыше, потому что распря между Регентами отвлекает от него их внимание. Даже если вражда принимает трагический оборот и заканчивается Окончательной Смертью одного из Регентов, у Князя

появляется возможность подарить освободившееся владение ещё кому-нибудь из своих подопечных.

Как нетрудно догадаться, вражда между правителями разных землевладений вполне привычна в обществе Проклятых. Она редко выходит за рамки типичных раздоров и склок, но вместе с тем может быть и достаточно кровопролитной и продолжительной, как и в случае с любой другой ссорой между вампирами. Впрочем, иногда такая вражда может ввергнуть весь город в состояние настоящей гражданской войны, хотя опытный Князь, как правило, успевает вмешаться в конфликт и охладить пыл его участников прежде, чем ситуация примет непоправимый оборот.

Общественная жизнь

Хотя значительная часть деятельности вампиров имеет политическую подоплеку, взаимоотношения между Сородичами не ограничиваются одной лишь политикой. Безусловно, немало подобных взаимоотношений решается на общественных собраниях, но их конечные цели могут быть самыми разными. И хотя иерархия власти вампиров имеет чёткую структуру, все стороны этого социума невозможно описать даже в целой книге.

Реквием всякого Проклятого – явление необычное. Как уже говорилось выше, вампиры – одинокие хищники, и в то же время они сбиваются в группы, которые позволяют им держать в рамках чувство своего бесконечного одиночества. У каждого Сородича есть своя причина взаимодействовать с остальными. Для Дэва важны эмоции, возникающие в процессе общения. Представители клана Вентру могут наслаждаться властью и положением в обществе других Проклятых. Гангрел (при правильно сыгранных картах) могут наслаждаться полной свободой действий. И даже представители кланов Мехет и Носферату порой нуждаются в том, чтобы выйти из темноты и забыть о своей монструозной натуре хотя бы на какое-то время.

Ниже представлены только несколько из великого множества примеров, показывающих, как Сородичи могут встречаться и взаимодействовать друг с другом без галстуков, как личность с личностью. Безусловно, происходящее на таких собраниях также может касаться политики (и лишь самые наивные из вампиров могут считать, что подобное происходит редко), однако такие моменты всё равно не являются главными событиями ночной жизни вампиров.

Ночная жизнь: Проклятых часто можно увидеть в клубах, барах, бассейнах, гостиницах и других местах, где смертные наслаждаются своей жизнью. Большинство Проклятых посещает такие места с двумя целями: найти жертву, которая сама пойдёт в руки, и поучаствовать в долгожданной беседе с кем-нибудь, кроме других вампиров.

Культурные мероприятия: Всякий раз, когда смертные организуют выставку в картинной галерее, ставят балет или оперу, открывают церемонию в городском музее или как-то иначе проявляют свою уникальную деятельность, свойственную только людям, можно заранее предсказать, что на всех этих мероприятиях будут присутствовать и вампиры, выискивающие себе жертв среди этого великолепия или работающие над другими, известными только им задачами. И это вовсе не обязательно должно быть собрание смертной элиты: картинная галерея вполне может выставлять работы голодающего художника-авангардиста, а театральная постановка может и не быть шедевром Бродвея.

Вечеринки: Что может больше отвлечь от мыслей о своём вечном Проклятии, чем празднование – по любому поводу? Вечеринки могут быть и официальными празднествами, и безбашенными гулянками - от званых ужинов в известнейших ресторанах и частных особняках до мероприятий на грязных складах, андерграундных рейвов и фестивалей неформальной музыки. Некоторые Сородичи даже сами организуют различные вечеринки с контингентом от околотовикторианского высшего света до

представителей социальных низов. Иногда на эти вечеринки приглашают и смертных – а иногда и нет, в зависимости от масштаба и целей мероприятия.

Религиозные церемонии: В старину церковь была сердцем общества, и даже сегодня, когда религия вышла из моды, последователи одной веры обычно держатся вместе. В доменах с ярко выраженным духовным или религиозным характером большинства представителей и ковенантов церковные мероприятия часто лежат в основе взаимоотношений между Сородичами. Помазание новообращённого или принятие нового вампира в ряды верующих может собрать в одном месте представителей всех социальных слоёв. Иногда в религиозных церемониях принимают участие смертные – либо как объекты жертвоприношения, либо, как в случае с сектами, объединяющими догмы вампиров и смертных, в качестве полноценных участников.

Салоны: Салоны предоставляют места для интеллектуальных собраний, на которые Сородичей приглашают для обсуждения определённых вопросов. Иногда предметом обсуждения может быть новая философия, скандал или научная гипотеза. В других случаях в салоне могут обсуждаться и более классические или даже античные вопросы. Салоны могут использоваться для официальных высокосветских собраний, как и в случае с одноимёнными историческими кружками, или же для неформальных встреч, на которых Сородичи обсуждают свои личные страсти со всяким, кому интересно об этом слушать. Также салоны приносят немалую долю престижа их владельцам – само собой, если они хорошо справляются со своей ролью.

Элизиум: Не всякая встреча в Элизиуме назначается Князем для обсуждения политических вопросов. Иногда Сородичи собираются здесь просто для того, чтобы побеседовать друг с другом, не вспоминая о всякого рода...неприятностях, которые иногда возникают между ними. Большинство зон Элизиума открыто в любое время после наступления темноты (само собой, исключительно для Сородичей), увеличивая тем самым количество мест, в которых вампиры могут встретиться и побеседовать в относительной безопасности.

Пляска Смерти

На протяжении всей своей долгой истории вампиры схлёстывались друг с другом в вечной борьбе – самой холодной из всех холодных войн, которая никогда не выходила из теней за пределами поля зрения смертных. Каждую ночь этот смертоносный конфликт, известный как Пляска Смерти, грозит разорвать на части всю расу Сородичей.

Для вампиров участие в этой войне становится одновременно началом и концом их не-жизней. Хотя выживание всех Сородичей кроется в объединении, раса вампиров уже изначально предрасположена к кровопролитию и жестокости. Каждую ночь они ждут, что настанет час, когда эта война поглотит их всех - а поэтому беспрерывно поддерживают друг с другом контакт из страха, что однажды им придётся бороться против всех представителей своей расы. Этот конфликт – самый великий и трагический парадокс общества Проклятых, и вместе с тем он - фундамент всего их существования.

Deus Vult⁵

Кому-то может показаться забавным, что именно христианство положило начало дьявольской Пляске Смерти. Раскол общества смертных на фракции распространился по землям Европы и Священной Земли подобно лесному пожару – а первое время что-то подобное происходило и в Риме. Вскоре после распятия Иисуса Христа “Дети Лонгина” (как, по утверждениям членов этого ковенанта, следует называть самых первых задокументированных вампиров) с небывалым усердием принялись собираться в залах, залитых светом лучин, вознося молитвы Отцу, чьи поступки и привели к их проклятию, вместе с тем безропотно и бездумно следуя всему, что говорили им Сиры. Мир смертных

⁵ По воле Господа (лат.)

менялся, а вместе с ним менялись и Проклятые. Немало вампиров уподобляло акт воскресения Христа Обращению, которое пережил каждый из них, и хватало Сородичей, которые до остервенения спорили о природе божественных сил этого человека. Некоторые святотатцы считали, что Иисус был вампиром – или, возможно, что это на самом деле был Лонгин. Само собой, все эти веяния ещё больше послужили разъединению старейшин и молодых Сиров.

Но уже в Тёмные Века то, что в течение многих столетий считалось неисправимой ересью, превратилось в порядок ночной жизни. Многие искренне верили, что Господь проклял весь этот мир, и отбрасывали традиции прошлого, принимаясь с жадностью утолять свои прихоти и услаждать мелочный эгоизм. Распри между Сородичами приобрели повсеместный характер, а Сиры тщетно пытались удержать своих потомков в узде посреди этого океана тьмы и огней. В обществе Проклятых зародилось множество религиозных сект, каждая из которых имела свой взгляд на происхождение вампиров и их место в мире, сотворённом Богом. Немало вампиров влилось в ряды Святой Церкви и её последователей, и в крестовых походах раннего и среднего периода они сыграли огромную роль. Слово Божье стало оружием, которое Проклятые направляли друг против друга во имя праведности или власти – один искуснее другого. Когда же их демоническая натура раскрывалась, кровопролитие с лёгкостью решало этот вопрос.

Война между Проклятыми достигла своего апогея во времена святой инквизиции. Их борьба стала столь явной, а надменность – столь абсолютной, что смертные больше не могли не замечать следов их деятельности. И хотя отчасти это было вызвано повсеместным нарушением Первой Традиции, куда больше вампиры нарушали первоначальный запрет на братоубийство, практически не испытывая былой любви и почтения к воле Господа (или подобной сущности).

После того, как костры инквизиции стихли, Сородичи обнаружили, что их численность разительно сократилась, замки лежат в руинах, общество безнадёжно разрознено и практически каждую ночь возникают новые, незнакомые фракции. Однако увидев результаты своей вражды, вампиры не стали искать причину своей трагедии, а принялись втайне обвинять друг друга в развале старой системы – и так вся раса Сородичей стала ещё разобщёнее. Там, где раньше заключались открытые договоры и принимались решения о политике домена и деятельности отдельных Сородичей, теперь втайне сплетались схемы и планы, на осуществление которых порой уходили десятки лет. Безусловно, вампиры по-прежнему бились друг с другом и ни на минуту не прекращали своей Пляски Смерти, однако теперь они ощутили её настоящий вкус, научившись искусству тихой и незаметной игры. Вампиры всегда были терпеливыми учениками (когда твой учитель – бессмертие, трудно не научиться терпению), но теперь они поняли, как использовать это терпение в своих целях.

Пусть говорит кровь

Наступление индустриальной эпохи сопровождалось катастрофическим разобщением социума Сородичей. Города разрастались в астрономических масштабах, а с каждым технологическим достижением появлялся ещё один способ влияния на мир смертных. По той же причине концентрация власти и денег в одном домене стала куда более ценным ресурсом среди Сородичей. Получить доступ к городским территориям стало намного труднее, и первое время среди Сородичей огромным влиянием обладали политические группировки. Изменения, вызванные пришествием новой эры, требовали и изменений в мире вампиров, однако, что вполне свойственно расе эгоистичных хищников, мало кто из вампиров взял на себя ответственность проследить, чтобы все в равной степени адаптировались к этим изменениям.

Даже с расширением мира смертных вампиры не перестали играть в любовь и ненависть, друзей и врагов. Однако теперь они не могли строить планы по перемещению персональных армий на территории окружающих стран, как не могли и командовать

легионами кровных рабов и потомков, готовых по мановению руки броситься в битву, как это было в прежние времена. Вампиры стали шакалами среди смертных, территориальными паразитами, не обладающими ничем, кроме земли и пищи. С наступлением рассвета вампир должен был спрятаться на своей территории, хотелось ему называть её домом или нет. Столкнувшись с осознанием своей несвободы, многие из вампиров решили, что раз им не суждено покинуть свою тюрьму, то необходимо добиться над ней абсолютной власти. Так многие из них вновь погрузились в политическую борьбу. Только став надзирателем над своей тюрьмой, можно понять, как она работает из ночи в ночь.

Такое понимание власти и контроля лежит и в основе современной Пляски Смерти. По мере того как проходят годы, вампиры чувствуют, как бразды правления медленно, но неизбежно выскальзывают из их намертво сжатых когтей. Хотя Проклятые и обладают временной властью, они могут лишь наблюдать за тем, как кипит жизнь в окружающем мире, без всякой возможности создавать, строить и развивать что-либо, как это было в прежние времена. А потому они стремятся накопить как можно больше влияния и могущества в обществе смертных в надежде почувствовать свою связь с современным миром, стараясь набрать ещё больше материальных ресурсов, которые помогли бы им возместить нехватку духовной и творческой власти над своим существованием.

Что ещё хуже, нередко Сородичи, слабо связанные с окружающим миром, могут судить о своём иллюзорном успехе лишь по достижениям других Проклятых. Если у их братьев или сестёр всё идёт из рук вон плохо, значит они, вне всяких сомнений, добились значительного успеха. Эта психологическая установка продолжает расти в сознании вампира до тех пор, пока во всём мире для него не остаётся ничего, кроме борьбы за власть. Некоторые Сородичи принимают это как данность и даже порой заявляют, будто подобное существование - единственный способ поддерживать хоть какой-то мир среди Проклятых на протяжении долгих столетий. В доказательство своих взглядов они приводят тот факт, что только Сородич, добившийся абсолютной власти над окружающим миром, не нуждается в диablerи и братоубийстве. Мало того, такие Сородичи иногда заявляют, что Пляска Смерти – путь к истинному спасению расы вампиров. Не стоит и говорить, что огромное количество Сородичей приходит в ужас от таких заявлений, однако эта теория хорошо показывает, как далеко могут зайти вампиры в попытке дать хоть какое-то рациональное объяснение тому, чем они стали.

Туман Вечности

Современные неонаты часто бывают шокированы, узнав, как мало достоверного известно вампирам об их собственной расе. Такие Сородичи допускают ошибку, которую совершали до них и другие: они полагают, что существа, способные жить вечно, способны и *помнить* вечно. Особенно сильно этот шок отражается на неонатах, Обращённых в последние три десятилетия, поскольку доступность и распространённость информации любого рода кажется им естественной. Услышав об истинном возрасте расы вампиров, многие из них загораются – можно даже сказать, что *заболевают* – идеей отыскать по-настоящему древних вампиров и узнать от них о местах, людях и событиях далёкого прошлого.

Уже вскоре они узнают, что память – весьма ненадёжный спутник вампиров. Если бы даже в сознании бывшего смертного и могли уместиться все сведения, увиденные, прочитанные и пережитые им в течение нескольких сотен лет, сама физиология вампиров помешала бы этим сведениям сохраниться в чётком и незамутнённом виде. Сила крови любого вампира неумолимо растёт на протяжении всего времени, в течение которого он поддерживает бодрое и активное существование в мире смертных – а с увеличением силы крови вампиру становится всё сложнее поддерживать связь с окружающей действительностью. По-настоящему сильная кровь требует соответствующего источника энергии. Такой вампир может питаться лишь кровью других Сородичей – что практически

неизбежно ведёт к страшнейшему греху, известному как *диаблери*. Для того чтобы совладать со своей чудовищной жадой, вампир должен впасть в состояние спячки, позволив крови ослабнуть и медленно возратить ему прежнее равновесие. Что ещё хуже, некоторые виды деятельности Сородичей могут преждевременно укрепить силу крови вампира, что неизбежно приводит к сильнейшим умственным отклонениям, страданиям и расстройствам.

Один этот факт ставит под вопрос способность старейшин помнить детали прошедших столетий, однако кровь – не единственная и даже не самая главная причина отсутствия чётких сведений об истории Проклятых. Как уже говорилось, когда старейшина подчиняется необходимости восстановить свои силы, он переходит в состояние коматозной спячки, известной как торпор, в ходе которой потребности его сущности ослабевают. Пребывая в торпоре, вампир не нуждается в крови для поддержания своего неподвижного состояния – он лишь дремлет, медленно омолаживая своё тело с каждым прошедшим годом, в течение которого его кровь возвращается на более-менее контролируемый уровень.

Тем не менее, продолжительность и характер спячки, вызванной необходимостью торпора, вызывает ряд сопутствующих трудностей. Пребывание в торпоре означает незыблемое состояние, подобное дреме, которая длится на протяжении десятилетий. Видения, образы и воспоминания о событиях прошлого (а возможно, и будущего) наполняют одурманенное кровью сознание дремлющего вампира – и это только в том случае, если он переживает свой торпор сравнительно безболезненно. Для некоторых вампиров подобное состояние превращается в бесконечный ночной кошмар, пропитанный жуткими воспоминаниями о зверствах и поражениях прошлого. Представьте эффект сильнодействующего наркотика и дополните его чувством тотальной дезориентации, свойственной самым глубоким снам: результатом будет именно то, что час за часом переживает вампир в состоянии торпора. А теперь представьте подобное психологическое состояние, продолжающееся 50 лет. Как насчёт 100 лет? Последствия могут быть нешуточными.

Даже сильнейший человеческий разум едва ли сможет выдерживать такое психологическое давление дольше нескольких дней, не говоря уже о годах. Пробуждение от подобного состояния ввергло бы смертного в состояние глубочайшего шока или, возможно, свело бы его с ума. Вампиры же вынуждены подвергаться этим страданиям неоднократно и регулярно – в обратном случае они просто не смогут поддерживать своё существование на протяжении многих столетий. Можно ли после этого считать удивительным, что их представление о времени, как и воспоминания о событиях прошлого и их последовательности, несколько искажены - а порой искажены и весьма значительно? Безусловно, кто-то оказывается слишком слаб, чтобы регулярно выдерживать эту психологическую пытку. Разум таких вампиров в конце концов даёт сбой, не выдерживая напряжения и лишая их возможности пробудиться по собственной воле. Ходят слухи, что сотни, если не тысячи таких Сородичей лежат глубоко под землёй, утратив над разумом оболочку здравого смысла подобно очищенным зёрнам, с которых содрали всю кожуру. Кое-кто верит, что одной ночью все эти обезумевшие вампиры восстанут, чтобы охотиться на Сородичей и их общество, которого они навсегда лишились.

Дальновидные вампиры следят за тем, чтобы самые важные их мысли и воспоминания оставались свежими и, что ещё важнее, неискажёнными. Многие пользуются дневниками и другими стандартными средствами записи дат и событий; другие же прибегают к менее обычным и даже мистическим способам. В частности, группа вампиров, известная как *Агонисты*, взялась за составление перечня знаний, утраченных Сородичами на протяжении длительного времени или торпора, одновременно стараясь хоть как-то смягчить тяжелейшие эффекты этой великой спячки. Пока что значительных успехов в достижении последней задачи Агонистам достигнуть не удалось,

однако они находятся в процессе активного поиска по всему миру. Так, чувствуя неумолимое приближение торпора, некоторые старейшины приглашают кого-нибудь из Агонистов для наблюдения за их состоянием – как и для помощи в сохранении некоторых особенно важных воспоминаний. Члены группы пристально следят за тем, чтобы воспоминания их клиентов держались в тайне, и мало у кого был повод обвинить их в неточности записей.

Путь Всего Сущего

Привычка строить планы, сплести интриги и разрушать не-жизни своих собратьев одновременно и свойственна натуре Сородичей, и противоречит ей. Это судьба всех вампиров и вместе с тем личный выбор каждого Проклятого. Даже те, кто старается сделать мир куда более приятным местом для своих единокровных (или хотя бы для определённой их части), чаще всего преследуют ошибочные идеалы и цели, что приводит к ещё большему разобщению Проклятых. Некоторые даже верят, что это естественный ход вещей: воля Господа, проявление врождённого зла или же наиболее гармоничный образ существования столь противоестественных созданий, как вампиры.

Другие с ужасом наблюдают за течением Пляски Смерти и видят все основания опасаться за будущее Сородичей. В далёком прошлом вампирам уже приходилось сталкиваться со старейшинами, которые вполне могли быть основателями современных кланов. Сородичи столь почтенного возраста всегда внушали ужас в сердца окружающих (не без причин), и наиболее распространённым способом борьбы с этой проблемой было полное её игнорирование. Достаточно притвориться, что нет никакой угрозы, и проблема решится сама собой.

Так же поступают и с новостями, которые распространяют по разобщённым доменам Проклятых многочисленные пешки и информаторы. Эти новости гласят о пришествии Апокалипсиса, который обрушится на Сородичей, сбившихся с пути. Кое-кто верит, что в мире и в самом деле появятся вестники Судного Дня, воплощающие предсказания, известные Сородичам по множеству священных и оккультных писаний, – что Лонгин или Праматерь Чудовищ будут засчитывать каждому из вампиров его грехи, что Дракула возвратится в свой ковенант, чтобы вычистить из его рядов тех, кто привёл его в нынешний беспорядок, или что только самые чистые совестью смогут выжить, какую бы форму ни приняло это жуткое правосудие. До сих пор многие проводят долгие ночи за изучением текстов и ритуалов, выискивая знамения и предсказания того, как скоро наступят эти зловещие времена. Они искренне верят в слова пророков и безумцев из числа Проклятых, и помощи Господь тем, кто не принимает их всерьёз. Другие считают, что все эти истории – не более чем обычные слухи или очередная политическая уловка, рассчитанная на невежество молодых или слабоумных. Встречаются и те, кто полагает, что множество точек соприкосновения во всех этих текстах (как и сама их загадочная натура и форма) предсказывают возвращение представителей родословной или ковенанта, известного как *Мойры*. Считается, что они исчезли ещё в древние времена, но вампиры из ночи в ночь продолжают шептать это имя.

Так или иначе, все Проклятые (во всяком случае, среди тех, кто вообще удосужился задержать на этом внимание) согласны с тем фактом, что в современные ночи Пляска Смерти вступает в новую эру. Лишь за последние три десятилетия технологические достижения позволили междоусобицам между вампирами вспыхнуть в сферах, о которых никто раньше даже не слышал. Молодые, сообразительные вампиры способны использовать Интернет не хуже, чем любой другой инструмент обмана и манипулирования, а учитывая развитие оптоволокон, информационных систем и других новейших изобретений, возможности для Пляски Смерти сегодня практически безграничны. Никогда ещё искусство войны не достигало таких высот, и, если только забыть о едва заметном сопротивлении разума, всё это звучит для типичного Сородича просто великолепно.

Так что потомки продолжают плести интриги и заговоры против Сиров, а Сиры продолжают плести интриги и заговоры против потомков и конкурентов. Ковенанты продолжают соперничать друг с другом, а независимые борются за свою независимость. Ни в одном из городов мира не видно никаких признаков спада деятельности Картанцев (к добру это или нет), а где-то в тених скрываются представители Колдовского Круга, ни на минуту не ослабляя бдительности и не открывая своих истинных лиц. Всё готово к началу нового представления в Пляске Смерти. Актёры заняли свои места. Никто и не думает отказываться от игры, которая ждёт их впереди.

В конце концов, они уже играли во что-то подобное раньше.

Истина в крови

Обладая чередой уникальных качеств, *Витэ* Сородичей особым образом реагирует на кровь других вампиров. Причины этой реакции неизвестны. Ещё ни один гематолог или специалист по крови вампиров не изучал должным образом этот феномен - так же, как оккультисты пока не могут сказать чего-то конкретного о самой природе проклятия вампиров. И тем не менее, взаимодействие Сородичей с кровью происходит достаточно часто, чтобы его эффекты были известны любому вампиру.

Метка Хищника

Когда Сородич встречает другого вампира, он инстинктивно понимает, кто перед ним – по всей видимости, внутренний Зверь при близком контакте со Зверем другого вампира оповещает об этом своего носителя. Если двое вампиров встречаются в первый раз, их волосы встают дыбом, клыки вытягиваются, и они оба чувствуют страх или позыв бороться за свою территорию. Эта реакция восходит ещё к первобытной, звериной натуре Сородичей. Вампир с сильной кровью видит в незваном госте угрозу своему положению, в то время как обладатель более слабой крови испытывает паническое желание бежать прочь от грозного хищника. Из-за всплеска звериных инстинктов оба вампира рискуют впасть в состояние безумия. Так, агрессивный Сородич чувствует позыв напасть на соперника и утвердить своё превосходство, а более слабый испытывает непреодолимое желание броситься прочь. Сородичи с одинаковой силой крови чувствуют равное желание напасть друг на друга, чтобы раз и навсегда решить вопрос превосходства. Само собой, если Сородичи знают друг друга, такие позывы могут и не проявляться, однако встреча двух незнакомых друг с другом Сородичей может быть ужасающим (или извращённо-волнующим) опытом.

Сладчайший грех

Кровь Сородичей обладает одновременно острым и сладким вкусом, поражающим чувства запретными, опьяняющими оттенками. Всякий, кто пробовал кровь Сородича - и в особенности могущественного Сородича, - обнаруживает, что его так и тянет вновь ощутить её вкус. Хотя сами Сородичи никогда бы не унизились до того, чтобы признать свою кровь наркотиком, окружающая действительность не склонна спрашивать их мнения по этому вопросу. Витэ Сородича может вызвать привязанность или даже непреодолимое влечение, а порой от него возникает и полноценная зависимость.

Неудивительно, что поглощение крови других Сородичей вызывает в обществе Проклятых откровенное неприятие. Хотя в некоторых обстоятельствах (вроде встречи любовников или другой крепкой связи между вампирами) к этому могут отнестись с пониманием, чаще всего вампира, который приобретает привычку кормиться кровью Сородичей, в лучшем случае считают падшим дегенератом; в худшем – потенциальным диабетером.

Винкулум

Не в последнюю очередь отвращение Проклятых к тем, кто вкушает крови других вампиров, вызвано эффектом Винкулума, также известного под названием “Узы Крови”. Вампир, трижды выпивший крови одного и того же Сородича, переходит в уникальное состояние эмоциональной привязанности. Винкулум порождает в сердце вампира сильнейшую (но совершенно искусственную) любовь к Сородичу, кровью которого он троекратно питался.

Вампир под воздействием Винкулума становится кровным рабом своего хозяина. Сородич, к которому он привязан Узами Крови, известен как повелитель или домитор. В обществе Проклятых термин “раб” применяется именно к Сородичам под воздействием Винкулума. Смертных, вкусивших крови вампира и ставших его рабами, принято называть гулями (**см.стр. 113**). Впрочем, чётких границ здесь не существует. Вампир вполне может иметь рабов среди смертных, которые и не будут гулями, поскольку один только факт, что смертный вкусил крови Сородича, не делает его гулем. Кроме того, те из смертных, кто пробовал кровь вампира, приобретают качества и способности гуля лишь на определённый срок, пока Витэ Сородича не покинет их организм - однако сила Винкулума может преодолеть это ограничение. Ходят слухи, будто эффект Винкулума может подчинить воле Сородича даже самых безудержных сверхъестественных существ – впрочем, едва ли хоть у кого-нибудь найдутся данные, подтверждающие эту теорию.

Хотя нельзя утверждать, что рабы всецело принадлежат своему хозяину, это недалеко от истины. Они вечно испытывают чувство искусственной преданности, привязанности и любви к повелителю, даже если и ненавидят его в глубине души за своё подавление и унижение. Слабовольных, наивных, психически неуравновешенных или тех, кто подчинился вампиру по собственной воле, Винкулум заставляет посвятить хозяину всю свою жизнь без остатка. Чаще всего Винкулум заканчивается именно этим, поскольку большая часть рабов или хорошо понимает, что с ними происходит, или придаёт своим отношениям с домитором романтическую окраску. Гули, видящие в своих повелителях тёмных ангелов, или двое вампиров-любовников, до конца времён закрепляющих свои чувства взаимной кровной привязанностью, или даже распутные “куклы”, готовые усладить вкусы своих бессмертных хозяев собственной кровью, - практически все они подвергались Винкулуму добровольно и без сожаления (во всяком случае, в первое время). Другие были не столь свободны в своём решении: так, независимого вампира могут подчинить Князю наложением принудительного Винкулума, а бывших мятежников могут поработить собственные Сиры - “для их же блага”. Любовь, порождённая Узами Крови, противоестественна, поскольку она искусственна по своей природе и часто противоречит здравому смыслу. Рабы практически не имеют возможности добровольно отказаться от служения прихотям своего повелителя или предпринять действия против него. Впрочем, некоторые оказываются достаточно устойчивы, чтобы противодействовать своим хозяевам косвенными путями.

Представители некоторых – весьма редких – котерий решаются обезопасить себя от угрозы взаимного предательства, погружаясь в паутину Винкулума. Обычный Винкулум не смог бы удержать котерию вместе, поскольку он создаёт эмоциональную связь между парами, а не всей группой. Однако члены этих котерий изобрели специальную практику, которую молодые вампиры иногда без особой любви называют “слюнявым кружком”. Суть этой практики заключается в том, что один неонат подчиняет себя второму, тот – третьему, третий - четвёртому, а четвёртый, в свою очередь, привязывает себя к первому. Трудно даже описать, какое требуется доверие, чтобы стать частью этой иерархии - и её результаты приводят к неизбежным страданиям членов котерии, которые вынуждены смотреть, как объект их любви покоряется воле кого-то другого. Многие из подобных котерий разваливаются из-за безумной страсти или ничтожной ревности их участников. Стоит ли говорить, что те, кому всё-таки удалось поставить Винкулум себе на службу, отличаются небывалой сплочённостью.

Ковенанты Сородичей

Если кланы можно сравнить с семьями или даже культурами Проклятых, а домены – с их городами, то многочисленные ковенанты представляют собой ближайший аналог их наций, политических партий и даже религиозных сект. Ковенанты служат фундаментом общества Проклятых и – насколько можно судить по размытым воспоминаниям всех Сородичей – основой их древних традиций, существовавших в мире Сородичей на протяжении сотен лет. Ковенанты, возникшие (предположительно) раньше других, имеют более уважаемую “родословную”, хотя ни один из существующих ковенантов нельзя назвать современным. Даже молодые вампиры, считающие, что общество Проклятых зародилось в том виде, в котором оно существует сейчас, сравнительно недавно, вынуждены признать, что ковенанты в той или иной степени сформировались ещё до наступления промышленной революции.

Ковенанты действительно можно сравнить с нациями вампиров, поскольку только они предоставляют им чувство принадлежности к обществу, которое попросту невозможно обрести где-то ещё. Безусловно, новообращённый вампир обретает и клан, но он попадает в него не по собственной воле. Как и в случае с семьями смертных, даже если вампир и чувствует привязанность к своим единокровным, он может отличаться от них в целом перечне взглядов и верований. Зачастую такие вампиры оказываются просто заперты во владениях своих соклановцев, проявляя лояльность к их политическому режиму только из страха или же в силу своих персональных амбиций. Напротив, объединение, предоставляемое ковенантом, стоит куда выше всего, что Сородичи могут контролировать в одиночку. Оно образует фракцию, следующую идеалам, которые представители ковенанта считают единственно верными (или, во всяком случае, против которых они не возражают). Здесь больше, чем где бы то ни было рады новичку, разделяющему хотя бы некоторые из стремлений и замыслов остальных представителей ковенанта.

Ковенанты Сородичей можно также сравнить с политическими партиями, потому что именно они обеспечивают амбициозных вампиров необходимой поддержкой. Большинство ковенантов стремится заполучить как можно больше влияния в каждой из политических структур местных Сородичей – чаще всего для того, чтобы достичь своих целей, но иногда и с той целью, чтобы лишить конкурентов возможности получить эту власть. В большинстве случаев вампиры с политическими амбициями предпочитают делить власть с представителями своего ковенанта, чем с остальными Сородичами (хотя, безусловно, большая часть старается править единолично, когда это только возможно). Вампир, политическому восхождению которого помогают несколько старейшин, обладает неоспоримым преимуществом перед теми, кто обеспечен меньшей поддержкой.

Самое необычное, что порой ковенанты служат вампирам и религиозными группировками. Хотя некоторые ковенанты – в первую очередь Ланцеа Санктум и Колдовской Круг – ставят религию на ведущее место в своей философии, в целом каждая фракция строго следит за соблюдением общих взглядов и верований, нередко приобретающих догматический характер. В то время как молодые Сородичи часто легко переходят от одной идеологии к другой – стараясь найти своё место или пытаясь сформировать своё личное мнение, – большинство старших вампиров так близко принимают доктрины своего ковенанта, что иногда оказываются просто не в силах понять другие мировоззрения. И хотя лишь несколько ковенантов в открытую признаёт, что законы их организации определены волей Лонгина, или Бога, или другой высшей силы, большинство этих ковенантов действительно состоит из фанатиков, всеми силами следующих заветам своего божества.

Что ещё больше отличает ковенанты от кланов – это непостоянство их членов. Вампир никогда не сможет изменить клан, но изменить ковенант он вполне в состоянии. Безусловно, бывает трудно отречься от своего ковенанта и присоединиться к другому, но в целом это возможно. Конечно, вампир, кочующий из одного ковенанта в другой, часто

сталкивается с подозрительностью окружающих, но лишь самые строгие представители ковенанта, который покинул этот вампир или к которому он присоединился, возьмется обвинять его (зачастую необоснованно) в открытом предательстве. Мировоззрение Сородича подвергается вполне естественным изменениям в ходе Реквиема, и большинство его бывших братьев по ковенанту спокойно отнесутся к уходу новичка, сердце которого больше не разделяло их интересов, и вряд ли примутся искать скрытые мотивы в его поступке. Бесспорно, вампир, отрёкшийся ото всех ковенантов, теряет ценность в глазах окружающих, но иногда его сердце просто требует большего... или свободы.

Может показаться странным, что Проклятые позволяют друг другу переходить из одного ковенанта в другой. Ещё более странным может показаться тот факт, что проще всего это даётся вампирам в возрасте от неонатов до почти состоявшихся служителей, поскольку отсутствие ощутимой связи с ковенантом на первых порах позволяет им избежать внимания окружающих. Некоторые вампиры даже считают себя членами множества ковенантов – во всяком случае, до тех пор, пока их не поймают и не убедят прекратить игру одновременно за всех и против всех. Влиятельные же вампиры имеют определённые сложности с переменой сторон, как правило из-за союзников или секретных сведений, приобретённых внутри своего первого ковенанта. Явное “предательство” со стороны таких вампиров часто становится предметом сплетен, и не однажды такие поступки давали толчок открытой вражде и служили поводом для жестокой мести.

Ковенанты не обязательно должны находиться в непрерывном конфликте. В большинстве городов встречаются члены всех больших группировок или хотя бы некоторых из них, и правительство домена может исправно работать при наличии официальных лиц и советников из числа представителей разных фракций. Как и соперничающие церкви далёкого прошлого и политические партии современности, ковенанты нередко вынуждены сосуществовать, даже не имея единого взгляда на большинство важных вопросов.

Однако сам факт существования ковенантов неизбежно ведёт к размолвкам. Даже те редкие Сородичи, кто не стремится взять власть в свои руки, хорошо понимают, почему так важно следить, чтобы их братья по ковенанту имели столько влияния, сколько вообще можно получить в этом домене. Каждая фракция рвётся к власти, и у каждой из них свой взгляд на то, как Сородичи должны править друг другом и даже просто вести себя. В большинстве городов подобный конфликт носит скрытый характер и выражается в политическом маневрировании, шпионаже, диверсиях, подкупе, шантаже и редких убийствах. В других доменах лёд бесконечной холодной войны в конце концов тает, и ковенанты вступают в открытое противостояние (настолько открытое, насколько могут позволить себе Сородичи). Подобно разборкам между преступными группировками смертных, такие конфликты обычно решаются очень быстро – чем дольше бушует война, тем выше риск нарушения Маскарада, - однако всегда чрезвычайно кровопролитно. Такие конфликты чаще всего продолжаются до тех пор, пока одна из противоборствующих сторон (или все они) не исчерпывает ресурсы, необходимые для продолжения войны. Тогда воцаряется шаткое перемирие, через трения и размолвки поддерживающее сотрудничество ковенантов. Как правило, оно соблюдается лишь до того момента, пока какая-нибудь из сторон не восстановит силы и не запустит всю процедуру заново.



Ковенанты от края до края

Сородичи существуют всюду, где только зарождались культуры смертных и где человечество возводило свои города. Их можно встретить в любой части света, и пусть даже численность хищников уступает численности их жертв, вампиров не так мало, чтобы в их обществе можно было выделить всего несколько определённых фракций. Во-первых, описанные здесь ковенанты могут в какой-то (а иногда и весьма значительной) степени различаться в разных доменах. Так, представитель Инвиктус в Лондоне в целом будет

преследовать те же цели, что и его соратник в Детройте, однако значительное количество мелочей проведёт между ними существенную черту.

Во-вторых, что ещё важнее, во множестве городов Земли существуют другие ковенанты, отличные от описанных здесь. Поэтому фракции, обрисованные в этом разделе, можно назвать лишь самыми крупными и могущественными (по меньшей мере, на Западе), однако в других культурах, национальных меньшинствах и странах третьего мира могут существовать и другие группы Сородичей. Здесь представлены только самые *многочисленные и влиятельные* ковенанты Сородичей, и этот список не претендует на полноту ни в одной из означенных категорий.



Необходимо заметить, что хотя представители одного ковенанта чаще всего придерживаются одних принципов и поддерживают друг друга в конфликтах с противниками из других ковенантов, нередко и между ними может возникнуть непонимание или вспыхнуть открытая вражда. Вдобавок, если конкретный домен контролируется в основном представителями одного ковенанта, то распри между его членами разгораются даже чаще, чем конфликты с членами других ковенантов. Инвиктус соперничают с Инвиктус, одни Картианцы с другими и т.д. Принадлежность вампира к определённому ковенанту хорошо отражает его политические и религиозные взгляды, однако сказать о Сородиче что-то большее, судя лишь по его ковенанту, весьма затруднительно.

Камарилья

В далёкие ночи прошедших веков представители всего социума вампиров – во всяком случае, в западной части света - приняли решение объединиться под единой эгидой. Результатом этого объединения стала организация, известная как Камарилья – возможно, имеющая отношение и к более позднему испанскому термину, обозначающему влиятельную группировку или тайный совет. С могуществом Камарильи в те годы не мог поспорить никто из вампиров – везде, куда только дотягивались руки Римской империи, появлялись и представители этой организации. Многие даже подозревают, что не один обычай, доживший до современных ночей – вроде традиции выбирать Князя, правящего автономным доменом, - уходит корнями ещё в историю Камарильи. Хотя сегодня практически не сохранилось надёжных сведений о существовании вампиров во времена, предшествующие возникновению Римской империи, почти все соглашаются с тем, что представители расы вампиров существовали ещё в эпохи, намного опережающие расцвет Римской империи. Тем не менее, принято считать, что тогдашние Сородичи были дикой и разобщённой стаей чудовищ, чьё “общество” в лучшем случае представляло собой чрезвычайно раздробленную группу существ, в доменах которых редко встречалось более одного представителя (не считая потомства, которое он мог воспитывать). Таким образом, Камарилья, которая в эти ночи уже является пережитком истории, была первой успешной попыткой вампиров организовать собственное общество.

С падением Римской империи были разрушены и общественные структуры, поддерживавшие Камарилью. Испытывая зависимость от человеческой крови, вампиры использовали социальную модель смертных как основу для своего собственного общества. И когда в годы средневековья Европа рассыпалась на отдельные изолированные феодалы, Сородичи были вынуждены последовать примеру смертных, чтобы не вернуться к варварской разобщённости прежних веков.

Безусловно, сама натура Сородичей также сыграла роль в разрушении Камарильи. Привычно сплетая заговоры и интриги, вампиры редко добивались видного места в обществе благодаря альтруизму и добродетели. В те далёкие ночи, как и сегодня, вампиры схлёстывались друг с другом в борьбе за могущество и влияние, и обескровливающие междоусобицы рано или поздно привели бы к тому же плачевному результату.

А потому едва ли можно назвать удивительным, что наследники Камарильи образовали целый ряд всевозможных фракций, каждая из которых имела свои политические и философские взгляды и управлялась группой единомышленников из числа старейшин и харизматичных ораторов. Там, где раньше всем управляла единая организация, теперь на фоне всеобщей разрухи возникли отдельные ковенанты. Именно они заложили нынешние стандарты деления социума вампиров.

Сегодня большинство этих ковенантов уже прекратило существование. Одни пали жертвами конкурирующих группировок, другие сплотились в единые организации, третьи были выкорчеваны инквизицией, а какие-то были просто распущены за ненадобностью. Всё это время каждый Сородич подыскивал себе ковенант, который позволил бы ему добиться высокого статуса в обществе, хотя редкий вампир не стремился сначала удостовериться, что ковенант не потребует от него больше, чем сможет дать, и не ограничит его свободу строгими принципами.

В определённый момент истории два влиятельных европейских ковенанта заключили союз. Как и смертные, общество которых держалось на столпах церковной и светской власти, эти Сородичи нашли способ объединить земную и божественную власть. Так на мировую арену вышли Ланцеа Санктум – могущественная группа вампиров, провозглашающая Слово Божье и библейское происхождение всех вампиров. Члены Ланцеа Санктум объявили себя духовными лидерами Сородичей. Их союзники – группа, известная как Инвиктус (само название ковенанта говорит о его римском происхождении), - позиционировали себя как дворянство Сородичей. В доменах с заметным влиянием этих двух ковенантов Инвиктус играли роль светской власти вампиров, в то время как члены Ланцеа Санктум следили за тем, чтобы местные обитатели соблюдали законы Господа и помнили о месте вампиров в божественном миропорядке.

Союз между Инвиктус и Ланцеа Санктум образовал эффективную социальную модель, надёжно спрятанную от общества смертных, которое она имитировала. На волне успеха этот союз расширил свою власть в Европе (в чём он не слишком отличался от феодализма, который служил прообразом его политической структуры).

Однако не все Сородичи соглашались признать власть Союзников. Немало старых доменов служило домом вампирам, хранившим традиции и мифологии дохристианских и дороманских времён. Хотя эти вампиры так и не выступили единым фронтом из-за существенного различия в убеждениях и значительного расстояния между доменами, скрытое сопротивление их группировок мешало попыткам Союзников захватить власть над многими европейскими территориями. Старинные колдовские пути позволяли сдерживать тёмную магию Ланцеа Санктум, к тому же немало язычников обладало собственной магией. Эти религиозные общества дожили и до современных ночей в виде разрозненных фракций, которые редко могут похвастаться хорошей организацией, но, тем не менее, обладают заметной властью и собственными сферами влияния. Объединённые лишь общей верой в мифическую покровительницу (или родоначальницу) расы вампиров, эти фракции образуют Колдовской Круг - ковенант, ведущий политику скрытой деятельности в противовес Союзникам, полагающимся на тактику завоеваний.

Ещё один могущественный ковенант зародился в землях Восточной Европы. Их предводителем стал печально известный, но крайне влиятельный выходец из дворянства смертных. Будучи основателем целого ковенанта, этот вампир, тем не менее, отрицал сам факт своего Обращения, заявляя, что вместо этого он был изгнан из мира людей самим Богом. Это изгнание и превратило его в одного из Проклятых. Положив начало философскому учению об экзистенциальном превосходстве Сородичей над остальными, этот вампир и его последователи – Ордо Дракул – нарушил гармонию между Инвиктус и Ланцеа Санктум, начав захватывать территории, до которых только могли дотянуться руки его ковенанта. Это могло привести лишь к последующей нестабильности - и тем не менее, идея о превосходстве Сородичей над окружающими приглянулась многим вампирам, из-за чего философия Ордо Дракул пустила корни и начала распространяться

за пределы самого ковенанта. С момента своего основания приблизительно в XV или XVI вв. до современных ночей представители этого Ордена продолжают набирать силу и распространять свою власть.

Но время не проходит бесследно и для вампиров, даже если их тела никогда не стареют. В глазах большинства Сородичей феодальная модель правления, на которой была основана форма правления Союзников, устарела ещё в XVIII веке. По мере того как смертные изобретают новые политические системы, всё больше молодых Сородичей пытается адаптировать эти модели к обществу Проклятых. Хотя Картианцы и не всегда согласны друг с другом в вопросе о лучшей форме правления, все они отвергают безнадежно устаревшую политическую систему, которую большинство остальных Сородичей принимают как данность. Особенно их философия прижилась в Новом Свете, который и сам некогда вырвался из когтей дворянства, завоевав себе независимость. Картианцы верят, что эту победу могут со временем одержать и Сородичи.

По мере того как современный мир раскрывает свои тайны, становится виден странный порядок во взаимоотношениях ковенантов. Во многих доменах Старого Света вампиры всё ещё с уважением относятся к силам Союза, тут и там группы повстанцев поддерживают идеалы Колдовского Круга, в то время как Ордо Дракул по-прежнему правят Восточной Европой. В Новом Свете, напротив, баланс между ковенантами куда ближе к принципам равноправия. Картианцы здесь чаще находят последователей, особенно среди молодых вампиров, которые не имели дела с аристократией Проклятых и на первых порах своего знакомства с миром Сородичей даже не подозревают о её существовании. Здешние члены Инвиктус и Ланцеа Санктум наделены значительной властью, однако союз этих ковенантов уже не так прочен. Хотя власть в доменах нередко принадлежит Князьям, представляющим Инвиктус или Ланцеа Санктум, они редко стремятся поддерживать столь же крепкую связь, что и их собратья в Старом Свете. Ордо Дракул и Колдовской Круг также имеют существенную поддержку, однако их воплощения в Новом Свете не столь привержены традициям, лёгшим в основу их ковенантов, и куда больше внимания уделяют практическим (или даже магическим) способам удержания своего разрушающегося союза.

В такой обстановке зачастую и оказываются современные вампиры после своего Обращения. Прежние союзы между ковенантами ослабевают, уступая место новым объединениям, противостоящим уже существующей власти. Во многих доменах члены Инвиктус и Ланцеа Санктум поддерживают непрочный союз – но встречаются и домены, в которых они уже вступили в открытую борьбу. Напротив, традиционно противоборствующие ковенанты наподобие Картианцев и Колдовского Круга могут забыть о несовместимости своих идеалов ради противодействия общим врагам. Мир Сородичей – настоящий готический мир, и варварские анахронизмы всё ещё существуют там, где они существовали столетия или даже тысячелетия назад. В то же время новые технологии и дух времени порождают идеи восстания, предлагающие избавиться от старых цепей и заменить их новым революционным порядком. В мире смешаны элементы средневековья и современности, каждый из которых имеет своё место в обществе Проклятых.

Временами сторонники унификации, консерваторы или даже откровенные заговорщики предпринимают попытки восстановить Камарилью, которая будет править своими старыми методами. На данный момент ещё ни одна из этих попыток не увенчалась успехом, всякий раз с треском проваливаясь под давлением высокомерной политики Проклятых (или других, затаённых сил). Это вовсе не означает, что такие попытки обречены на провал – просто на данный момент план ещё не сработал.

*Владычице Танит Пене Баал и Владыке Балу Хаммону
Посвящаю это Дитя, поскольку они услышали его голос и благословили его.*
Литания Обращения Колдовского Круга

THE CARTHIAN MOVEMENT

Картианское Движение

Общепризнанно самое молодое из всех объединений Сородичей, Картианское Движение служит пристанищем для революционеров с пламенным сердцем, готовых поставить на колени любую систему, если это понадобится для улучшения политической ситуации в обществе Проклятых. В то время как отстранившиеся – законченные индивидуалисты и одиночки, Картианцы – скорее политические союзники, трудные дети мира Сородичей, намерившиеся раскачать современное общество благодаря прозрачности своих целей и продуманности своих планов. Поскольку в современном обществе преобладают именно молодые вампиры, Картианское Движение получило значительную поддержку по всему миру.

Общие сведения

Картианцы полны идей. Они видят множество неиспользованных возможностей и моделей по учреждению самоуправления в обществе Проклятых – моделей, которые, как они полагают, трудно было даже представить, пока на сцену не вышел их ковенант, и которыми они стремятся поделиться с окружающими (за исключением тех, кто препятствует идеям и достижениям ковенанта). Мало кто среди них действительно интересуется, готово ли современное общество (каким бы оно ни было) к воплощению их замыслов. Большинство готово вступить в борьбу с системой просто ради возможности сделать хоть что-нибудь положительное в столь безрадостном мире, как мир Сородичей.

Если у Картианцев и есть личный враг среди Проклятых, то это консерватизм. Перемены жизненно необходимы любой социальной модели. А потому многие Картианцы боятся старейшин своего общества – даже не потому, что видят в них непосредственную угрозу, а потому что старейшины больше других вампиров склонны к консерватизму и меньше других – к пониманию и принятию новых идей. И по этой причине во множестве внутренних течений Картианского Движения имеются строгие указания о том, кто может и кто *не* может присоединиться к ним: многие Картианцы просто боятся, что кто-нибудь из старейшин решит разрушить их мечту.

Зачастую подобные опасения небеспочвенны. Мало кто из старейшин заинтересован в том, чтобы толпа неонатов перевернула вверх дном старинную модель управления, в результате лишив их силы и власти. Вампиры – эгоистичные, ожесточённые хищники, склонные с возрастом становиться ещё эгоистичнее и ожесточённее, и старейшины редко оказываются готовы оценить “прихоти” неонатов. А потому Картианское Движение часто становится козлом отпущения для могущественных старейшин. Не обладай оно поддержкой некоторых действительно дальновидных Сородичей (как и ряда старейшин из других ковенантов), Движение почти неизбежно разбилось бы о сопротивление традиций. И тем не менее, Картианцы достигли заметного успеха в некоторых доменах и – как и любое другое решительно настроенное объединение – они продолжают одерживать новые победы благодаря упорству и знанию правил своей игры. Безусловно, их демократические настроения нравятся далеко не всем, но, хотя Картианцам и не хватает опытных союзников и поддержки окружающих, рвения и сплочённости им не занимать (хотя определённая доля междоусобиц и склок между Картианцами, безусловно, имеет место).

Участники

Картианское Движение служит пристанищем самому новому поколению Сородичей, даже более молодому, чем то, которое формирует значительную часть отстранившихся. Подавляющее большинство самопровозглашённых Картианцев образуют неонаты, хотя среди них встречаются и находчивые служители, добивающиеся власти или хотя бы морального удовлетворения благодаря своему участию в Картианском Движении - или же опасаящиеся покинуть его после стольких лет налаживания отношений с членами этого ковенанта (или разрушения отношений с другими ковенантами). В исключительных случаях к ковенанту может присоединиться даже старейшина, хотя большинство действительно древних или могущественных старейшин не одобряет само существование подобных течений.

Когда вампир присоединяется к Картианскому Движению, он, как правило, испытывает искреннее желание внести кардинальные изменения в застоявшееся и скрытое общество Проклятых. Нетрудно догадаться, что самыми многочисленными (и активными) представителями ковенанта являются члены клана Мехет, многие из которых заинтересовались возможностями, предлагаемыми ковенантом. Многие также видят в деятельности ковенанта последнюю (и самую лучшую) возможность установить добрые отношения между смертными и Сородичами, и встречаются те, кто готов пойти на любые жертвы, только бы Движение выжило и добилось осуществления своей мечты. В то время как Вентру обычно пренебрегают всем, что связано с Картианцами, представители кланов Дэва и Носферату вполне могут присоединиться к Движению – первые из-за страсти к вмешательству в чужие дела, а вторые – из-за возможности хорошенько нажиться на тех ситуациях, когда требуется кого-то как следует запугать.

Философия

Главное положение Картианцев заключается в том, что вампиры не должны бездумно подчиняться системе. Хотя эти Сородичи и понимают, что они были Обращены в мире, обладающем своей тайной историей и традициями, они не видят смысла вливаться в эту историю и покоряться традициям лишь потому, что так сказал кто-то постарше. Совсем наоборот, они считают, что каждый может и *должен* обладать правом голоса как в жизни, так и в смерти, и этот голос должен быть услышан для установления мира и справедливости в доминирующей системе – *любой* системе.

Эта философия вращается вокруг двух основных постулатов, лежащих в основе их идеологии.

Власть народу

Первый и наиболее важный принцип, на котором зиждется философия Картианцев, гласит, что всякая модель правления, подходящая для людей, подходит и для вампиров. В частности, одним их краеугольных камней Картианского Движения является демократия, наделяющая правом голоса каждого его участника и всё их общество в целом. Другой популярной моделью является социализм. Многие полагают, что из-за сравнительно небольшого количества Проклятых социализм даже больше подходит вампирам, чем смертным. Картианцы испытывают отвращение ко всевозможным религиозным правителям (даже если и разделяют их религиозные убеждения) и стараются убедить влиятельных Сородичей тщательно пересмотреть текущую политическую структуру, чтобы при необходимости модифицировать или отбросить её ради лучшего существования всех вампиров. Не стоит и говорить, что мало кто среди правителей принимает такие идеи. Они хорошо понимают натуру Сородичей (может быть, даже *слишком* хорошо) и знают, что когда в каком-либо домене эксперимент Картианцев оканчивается “успехом”, результат зачастую мало чем отличается от политики обычного профсоюза – а подобная практика по своей сути несёт угрозу обществу Проклятых.

Изменения необходимы

Если проклятие всех вампиров хотя бы отчасти заключено в неизменности и консервативности их сознания, то задача любого Сородича – постараться внести изменения в свою вечную жизнь и суметь адаптироваться к ним. Отвержение новых идей по той лишь причине, что никто не сталкивался с ними раньше, есть проявление истинного невежества, и подобные случаи заставляют Картианцев плакать кровавыми слезами. Если при всей своей молодости они могут видеть суть существования всех вампиров, то почему этого не могут увидеть старейшие из них? Или со временем они просто забыли эту истину? Как бы то ни было, Картианцы берут на себя обязанность постоянно напоминать своим консервативным Сирам и Грандсирам, что ни одно правительство не вечно и со временем изменения приходят к любой традиции и любой системе – хотят они этого или нет.

Традиции и ритуалы

Хотя традиции свойственны Картианцам значительно меньше, чем Колдовскому Кругу или Ланцеа Санктум, всё же они имеют ряд тайных практик. Чаще всего их “ритуалы” связаны с политикой: то, что начинается в качестве очередных диспутов, может легко принять форму ритуала - в зависимости от контингента.

Цепь

Почти на каждом собрании Картианцев один из Сородичей (зачастую Префект) в определённый момент выступает вперёд и предлагает собравшимся принять участие в старинном обряде, известном как Цепь. Весь обряд - а это именно обряд - занимает не более нескольких мгновений, так что, как правило, даже самые нетерпеливые из Сородичей соглашаются принять в нём участие. Идея проста. Участники образуют круг и после нескольких побудительных слов Префекта по цепочке передают друг другу некий артефакт, имеющий большое значение для всех местных Картианцев, тем самым символизируя важность каждого участника для всех остальных. Это элементарный, но действенный метод. Каждый Картианец чувствует признательность другому и в то же время обретает важность для следующего, хотя суть обряда несколько шире: в действительности таким образом Картианцы напоминают друг другу о своих взглядах, целях и общих ценностях. Артефактом может считаться любой предмет: реликвия павшего лидера, изображение врага или личная вещь вампира, вступающего в ряды Картианцев.

День Независимости

Будучи приверженцами демократии, Картианцы испытывают особую любовь ко Дню Независимости, хотя такое название может ввести читателя в заблуждение, поскольку его далеко не всегда отмечают четвёртого июля по аналогии с американским праздником. День Независимости могут отмечать и вампиры других стран, таких как Мексика или Франция, чаще всего в тот же день, что и смертные (например, пятого мая). В доменах, в которых Картианцы сумели добиться успеха, они собираются в ночь, когда сбылась их мечта о новом миропорядке. Победа нового политического режима – событие редкое и необычное в мире Проклятых, а потому Картианцы искреннее радуются, вспоминая ночь, когда это произошло в их домене. В некоторых случаях им удаётся собраться в огромном количестве, и такие праздники могут буквально войти в легенды.

Титулы и полномочия

В отличие от других ковенантов, перечень званий в которых, как правило, отражает стандартную иерархию власти, Картианцы используют звания, говорящие не о влиятельности вампира, а о его полномочиях и уважении, которым он пользуется среди других представителей ковенанта.

Префект

Сородич, ответственный за повседневные операции Картианцев в определённом домене, носит титул Префекта. Практически во всех случаях Префекта выбирают голосованием (какую бы форму оно ни имело). В голосовании участвуют все Картианцы за исключением Мирмидона, который чаще всего воздерживается от таких выборов. Префект служит одновременно спикером, председателем и организатором мероприятий Движения, а также следит за тем, чтобы деятельность одних членов фракции не подвергала опасности других. Префект должен обладать определёнными навыками в связи с общественностью, поскольку именно к нему обращается Князь, когда действия Картианцев в его домене становятся подозрительными. Хотя Префект пользуется значительным уважением среди других участников ковенанта, он не является их главой ни формально, ни номинально, и большинство из них такое положение дел вполне устраивает.

Мирмидон

Во многих доменах деятельность Картианского Движения включает совместные мероприятия, на которых вампиры делят “права на охоту” в согласии с принципами демократии и решают множество спорных вопросов. Само собой, на таких собраниях возникает нужда в “нейтральной стороне”, которая будет следить за порядком и при необходимости направлять переговоры в мирное русло. Такую роль берёт на себя Картианец, известный как Мирмидон. Хотя Мирмидон зачастую работает рука об руку с Префектом, он не является его “правой рукой”, даже если со стороны это именно так и выглядит. Кроме того, он служит судьёй в спорах между двумя Картианцами или же Картианцем и Сородичем, не принадлежащим конкретному ковенанту. Учитывая схожие обязанности Префекта, Мирмидон может и часто вынужден следить за выполнением его указаний хотя бы потому, что никто другой не может этого делать без применения силы.

Отношения

Ланцеа Санктум Слепые фанатики	Отстранившиеся Неоправданно самолюбивы анахроничны	Колдовской Круг Оторваны от реальности	Ордо Дракул Скрывают что-то ужасное	Инвиктус Чудовищно
--	--	---	--	------------------------------

THE CIRCLE OF THE CRONE

Колдовской Круг

Мало кто из Сородичей, не входящих в Колдовской Круг, способен хотя бы приблизиться к пониманию тайных верований и традиций этого ковенанта. Рвение представителей Круга может сравниться со рвением Картианцев, их организованность превосходит организованность членов Инвиктус – и зачастую Круг порождает в сердцах Сородичей больше трепета и смятения, чем Ланцеа Санктум и Ордо Дракул. Для множества неонатом эти загадочные Сородичи так и остаются “бугименами” мира Проклятых – теми, кто собирается на уединённых кабалах для проведения жутких древних обрядов в честь кровавых богов и богинь из давно забытых или отверженных мифологий; теми, о ком старейшины предупреждают своих потомков: это вампиры, которые держатся вне политики. Это иконоборцы. Это еретики.

Общие сведения

Колдовской Круг отвергает наиболее распространённые представления о происхождении вампиров. В глазах этих культивистов мифический прародитель Ланцеа Санктум не заслуживает почёта, поклонения и даже внимания, а рассказы о полумифическом предводителе Ордо Дракул они считают простой уловкой. Колдовской Круг настаивает на более натуралистическом представлении о вампирах. Они считают, что Сородичи всегда были частью этого мира и обитали в тёмных местах, в которые не решался вступить ни один смертный и в которых худшие опасения человечества оборачивались ужасной реальностью. Их история происхождения Сородичей пестрит именами русской колдуньи Бабы Яги, рогатого бога Цернунна, фракийской богини луны и магии Бендис, бога-зверя Пашупати, древнеиранского Митры (которому приносили в жертву быков) и ещё более кровавого образа Морриган. Участники Колдовского Круга упоминают даже события, предшествующие догме Ланцеа Санктум, вплетая в свою философию истории о Лилит, первой жене Адама. Аколиты, как чаще всего называют участников Круга, полностью отвергают идею о *покаянии* вампиров. Напротив, они предлагают более органический подход к не-жизни, свойственный всем существам (и даже живым мертвецам): продолжать учиться, расти и со временем достичь просветления. Если множество учений других Сородичей фокусируется на концепциях вины и раскаяния в соответствии с иудео-христианской моделью, то Колдовской Круг выносит себя за пределы этой системы.

Представители Круга считают, что первым уроком, который должен постичь Сородич независимо от его точки зрения на происхождение вампиров, должно стать понимание, что хотя всякий вампир обречён на страдания вечной не-жизни, он является жертвой лишь в той мере, в какой он хочет себя ей видеть. *Обретение силы и просветления* – вот подходящий путь для всякого существа, живого или нет, которое обладает достаточной волей и мудростью, чтобы получить свою награду. Хотя Круг остаётся по большей части явлением мира Сородичей, его идеология простирается за пределы общества Проклятых, привлекая и других разумных существ. Таким образом, Круг обладает широким и весьма необычным спектром контактов с созданиями, разделяющими схожие убеждения, включая магов и даже оборотней.

Как нетрудно догадаться, значительно меньшей популярностью Аколиты пользуются у фанатиков из Ланцеа Санктум, которые видят открытое оскорбление в

“искажений” Аколитами их драгоценных идеалов. Некоторые чрезвычайно ожесточённые вампиры, особенно из числа правителей консервативных доменов, порой заходят так далеко в своей ненависти, что объявляют последователей Колдовского Круга вне закона, преследуя их как “демонопоклонников” и жестоко наказывая любого, кого они заподозрят в нарушении своего указа. Впрочем, чаще всего Князья или Архиепископы удовлетворяются тем, что обеспечивают отсутствие еретического влияния на своё окружение, зарубая тем самым потенциальную угрозу на корню.

Участники

Колдовской Круг отличается редким разнообразием среди своих последователей. Этика Круга привлекает членов всех кланов и возрастов, что не может не укреплять его. Если какая-то демографическая группа и склонна меньше других разделять религию Круга, то это Вентру. Вентру всегда придерживались старых традиций, а по традициям наиболее консервативных членов этого клана путь Аколитов можно считать в лучшем случае полным абсурдом, а в худшем – ересью. Гангрел, известные своей отстранённостью от общества смертных и Проклятых, наоборот, практически идеально подходят для философии Круга. Действительно, многие Аколиты – выходцы из клана Дикарей, поскольку чаще всего им оказывается совсем нетрудно обнаружить символическую связь между своей натурой и духами или богами из пантеона Колдовского Круга.

Учитывая весьма необычную философию Круга, неудивительно, что его члены озабочены привлечением новых участников в свои ряды. Раньше многие Аколиты искали единомышленников среди угнетённых и обездоленных Проклятых, что нередко приводило их в независимые домены, обитатели которых были заметно терпимее к членам Круга, чем к представителям Ланцеа Санктум или Инвиктус. Хватало и других Проклятых, которые находили возможным совместить свои политические стремления и философию Круга, так что старания Аколитов по вербовке новых участников зачастую не проходили даром, и число независимых, перешедших в Колдовской Круг, до сих пор увеличивается с каждой ночью. В конце концов, если в мире существуют вампиры, то кто решится утверждать, что не существует и кровавых богов язычников?

Философия

Центральной фигурой верований Колдовского Круга является Праматерь, играющая в философии ковенанта роль одновременно наставницы и любовницы языческих “чудовищ”, встречающихся в мифологиях разных времён и разных народов. Образ Праматери лежит в самом сердце религии ковенанта и может рассматриваться как собирательный образ богов и духов, от которых вампиры ведут своё происхождение, или же как реально существующая фигура, не более вымышленная, чем прародитель в философии Ланцеа Санктум. Аколиты почитают образы и учения разных богинь-прародительниц, которые, согласно множеству мифологических и религиозных писаний, были отвержены другими богами из-за стремления найти для себя лучшее существование через поглощение крови людей, которых сотворили эти боги. Сквозь лишения и страдания Праматерь постигала тайны сотворения жизни, вынужденная бороться за своё существование в дикой пустоши за пределами рая других богов. Без посторонней помощи ей удалось сотворить из хаоса форму, разум и красоту, неизвестную ни богам, ни смертным. Колдовской Круг стремится повторить её путь, чтобы достичь мудрости и могущества Праматери.

Из этого вытекают и два главных принципа Колдовского Круга.

Сила в Сотворении

Вероятно, члены этого ковенанта искреннее других Сородичей признаются в том, что они действительно считают истиной о состоянии всех вампиров. Они хорошо

понимают, что Реквием вырывает их из естественного бытия и погружает в незыблемое состояние вечного стазиса, не допускающее сотворения новой жизни. Те, кто позволяет этому факту разрушить своё бытие, вступают на путь бесконечного саморазрушения, используя любые ресурсы для поддержания этого замкнутого круга. Единственным способом, который позволяет вампирам в стазисе оставаться активной частью миропорядка, и вместе с тем единственным источником их могущества становится тяга к Сотворению. Некоторые Аколиты придерживаются этой идеологии для создания небольших явлений, выращивая сады или выводя новые породы животных, в то время как другие несколько шире понимают этот принцип, стремясь создать вещи неувядающей красоты или идеальной практичности, наподобие произведений искусства или научных изобретений. Какую бы форму ни принимала их философия, все Аколиты стремятся к творчеству.

Мир мудреет в страданиях

Аколиты верят, что всякое существо может преодолеть свои страхи и слабости, постоянно раздвигая границы своих физических, психологических и духовных возможностей. Только в страданиях можно расширить своё сознание и достигнуть истинного просветления. Философия Круга подстёгивает в культистах стремление бросать вызов сложностям и получать новый опыт, который приводит к новым знаниям и позволяет преобразовать незыблемую не-жизнь в чудо Сотворения. Немало культистов воспринимает этот принцип буквально, подвергая себя самоистязанию и другим практикам, которые ужаснули бы любого смертного. Другие просто стремятся чаще сталкиваться с новыми трудностями, чтобы больше узнать о себе, своих страхах и слабостях. Какой бы ни была их мотивация, принцип остаётся одним: тот, кто учится новому и расширяет границы своих возможностей, будет готов и к тому, что заготовило для него будущее.

Традиции и ритуалы

Колдовской Круг строго следит за соблюдением ритуалов. Ковенанту известно множество самых разных традиций, многие из которых разнятся от домена к домену и от котерии к котерии. Однако из наиболее распространённых традиций особняком стоят только три.

Литургия Праматери

Эту традицию можно чаще других встретить на собраниях Круга, где она принимает форму чтения определённых фрагментов из разных текстов о мифологии и Сотворении. Литургия, как правило, открывает (или закрывает, в зависимости от домена) регулярные встречи культистов. Эти фрагменты представляют собой истории (а на некоторых собраниях – песнопения), повествующие о том, как Праматерь сумела выжить через преодоление трудностей после того как её изгнали другие боги. История может также носить стихотворный характер. Учитывая стремление членов Круга к постоянной деятельности, многие Аколиты используют греческий метод вопросов и ответов, зачитывая Литургию совместно, вместо того чтобы возлагать эту обязанность на единственного Аколита. Поскольку многие из таких историй достаточно продолжительны, Аколиты чаще всего ограничивают Литургию чтением только тех фрагментов, которые наиболее соответствуют теме (или темам) собрания.

Сев

Аколиты отмечают великое множество священных ночей, заимствованных из близких им мифологий, и каждую из них они празднуют с огромным почтением и энтузиазмом. Самым важным событием ночной жизни культистов становится древний ритуал, известный как Сев. Ритуал проводится в разные календарные ночи, в зависимости

от множества факторов, включая положение звёзд и фазы луны. Тем не менее, зачастую это событие выпадает на зимнее солнцестояние (подобно кельтскому Йолю, однако со значительно меньшей связью с мужскими мифологическими образами). В эту ночь Аколиты вспоминают все трудности, через которые они прошли, все страдания, которые они выдержали, и все вещи, которые они создали или разрушили в уходящем году. Учитывая глубоко личный характер этих событий, ритуал, как правило, проводится культистами в абсолютной тишине под светом звёзд. В какой-то момент каждый участник проливает немного собственной крови на землю, чтобы очистить свой дух перед наступлением нового года. Ритуал завершается возложением лаврового венка Иерофантом на голову каждого из участников, что символизирует восстановление связи культистов с природным миром – как внутренне, так и внешне.

Другие празднества, отражающие верования Круга и часто ассоциирующиеся с Севом, встречаются в разные ночи календаря Аколитов. Праздник Самайн (31 октября) символизирует прощание Круга с летом и его подготовку к зиме, что нередко сопровождается шумным весельем и кровавыми оргиями. В ночь Лата Ланусдал (около 1 августа) Круг празднует время года, когда ночи становятся длиннее, а дни – короче, что позволяет Сородичам уделить больше времени своим интересам. Культисты, планирующие Обратить потомка, часто приурочивают это событие к Вальпургиевой ночи (25 февраля) в знак плодородия, ассоциирующегося с этим праздником. Ночь Пианепсион Нумения (26-27 сентября) предназначена для чествования самого Круга и отмечается самыми разными способами, от ужасающих шабашей во имя вампирического бытия до тихих размышлений о том, что значит быть созданием ночи.

Круак

Представители Колдовского Круга с огромным почтением соблюдают мистические пути Круак – “Кровавого Полумесяца”. Круак – форма ритуальной магии, основанной на системе шаманских верований, кровавых практиках кельтов и даже искусстве, которое воспекает “чёрную магию”. Даже в самых мягких своих проявлениях это колдовство требует чудовищных жертвоприношений и зачастую связано с умерщвлением плоти, нанесением шрамов на тело вампира и даже убийством ритуальной жертвы для достижения наиболее сильных эффектов. Никто из разумных существ, которым довелось увидеть результат этого колдовства – как правило, столь же жуткий, как и сам ритуал, – не сможет отрицать его могущества. И хотя другие вампиры могут высмеивать Круак как “ведьмовство”, ни один Аколит не опустится до использования столь поверхностного термина для описания своей духовной практики.

Титулы и полномочия

Ритуальная организация Круга со стороны может выглядеть как система, распределяющая членов Круга по должностям и ролям, которые занимают определённую нишу или аспект в эзотерической практике ковенанта. Однако это не совсем верно: в действительности существует только одна “официальная” должность, в то время как остальные отражают лишь временные должности Аколитов, местные титулы или же социальные роли, которые так или иначе имеет практически каждый из членов Круга.

Иерофант

В доменах с достаточно сильным влиянием Колдовского Круга (другими словами, в которых присутствует не менее трёх Аколитов) мудрейший из них принимает роль, эквивалентную роли верховного жреца. Этот духовный лидер известен как Иерофант. Иерофант обладает рядом полномочий в пределах своего ковенанта. Он отвечает за собрания Аколитов, проведение ритуалов и церемоний (таких как Литургия Праматери) и наблюдает за посвящением новичков. Ни один Аколит не может добиться полноценного статуса в ковенанте без разрешения Иерофанта. Кроме того, в само слово “*Иерофант*”

Аколиты вкладывают колоссальное уважение, и порой старейшины, которые уже сняли с себя обязанности по проведению ритуалов, по-прежнему носят этот титул в знак своего авторитета или как символ великой мудрости.

Также Иерофант отвечает за формирование догмы, которой следуют местные представители ковенанта. Так, одни Иерофанты придерживаются мифологии кельтов, интерпретируя её с точки зрения загробной жизни Сородичей, а другие склонны призывать “демонов” из числа духов природы, бытовавших в восточноевропейских культурах. Точно так же кто-то может использовать иудео-христианскую концепцию, заменяя образ Праматери фигурой Лилит, в то время как американские группы могут считать себя воплощениями индейских *вендиго* или *маниту*. Наконец, многие просто используют сплав множества разных религий в качестве основы для собственных религиозных концепций. Подобные догмы часто расширяются сами собой с течением времени, следуя верованиям новых участников, изменениям в общих традициях ковенанта или подстраиваясь под современные знания и открытия. Политика Колдовского Круга способна меняться и адаптироваться гораздо легче, чем политика любого другого ковенанта Сородичей, и ответственность за сохранение её целостности ложится на плечи Иерофанта.

Хор

Хором называют не конкретного представителя ковенанта, а тип Аколитов. Это новые последователи идеологии Круга, ещё не ставшие полноценными членами ковенанта. Мало кто из новопришедших готов сразу принять концепцию Круга о просветлении через страдания, и большинству из них требуется период “послушничества”, в течение которого они смогут постепенно привыкнуть к не-жизни Круга. Представителям хора никогда не открываются тайные практики наподобие Круака, и в течение всего срока адаптации за ними присматривают руководители ковенанта. Этот ознакомительный период предназначен для безопасности и ковенанта, и самого хора, поскольку когда его члены становятся полноправными Аколитами, повернуть назад для них становится невозможно.

Отношения

Ланцеа Санктум	Отстранившиеся	Инвиктус	Ордо Дракул	Картианцы
Ненавистные	Блуждают	Прогнившая	Не видят	Искажают
демагоги	в своих иллюзиях	аристократия	истинного пути	ценности

The Invictus

Инвиктус

В глазах тех, кто не понимает сути этого ковенанта (впрочем, как и в глазах немногих, кто понимает) Инвиктус – презренная аристократия нежити, знать, ничем не заслужившая своего положения, но готовая сделать всё, чтобы его удержать. Они – лорды, смотрители и диктаторы. Инвиктус могут и не обладать в доменах Сородичей большим авторитетом, чем представители других ковенантов, однако тот авторитет, которым они всё же обладают, Инвиктус поддерживают с таким усердием, что нередко именно их Сородичи ассоциируют с верхами власти. Справедливо или нет, Инвиктус настаивают на своём месте среди древнейших ковенантов Сородичей, и даже если их организация и не так стара, как они утверждают, могущество ковенанта не вызывает сомнений. Они уделяют немало внимания делам смертных и обладают в их обществе безусловным влиянием. Многие Проклятые видят в Инвиктус главных (и иногда чересчур фанатичных) защитников Маскарада среди вампиров.

Общие сведения

В целом подобное восприятие ковенанта недалеко от истины. Тем не менее, оно не учитывает глубин философии этих вампиров. Так называемая Первая Знать по-прежнему живёт по принципам феодальной системы. В том виде, в каком ковенант существует сегодня, Инвиктус сформировались вскоре после падения Римской империи, поставив во главу угла догму, которую их старейшины (обоснованно или нет) называют последней догмой римской эпохи. Под каким бы именем ни была известна эта догма – божественная воля, естественный порядок или право сильного, - в целом Инвиктус действуют подобно союзу монархов. Всё крутится вокруг власти. Тот, кто ей не обладает, стремится её обрести; тот, кто её добился, старается удержать и усилить своё положение.

По словам самих Инвиктус, они воплощают меритократию⁶: всякий Сородич, обладающий выдающимися талантами, амбициями и характером истинного правителя, рано или поздно встанет у руля. На пути к власти он станет опытнее и научится преодолевать любые препятствия – политические, социальные или даже физические. Если даже представитель Инвиктус подчиняется местному Князю, он и сам остаётся Князем собственного успеха.

Конечно, подобные утверждения – зачастую не более чем бравада. И хотя иногда это даже соответствует истине, в большинстве доменов Первая Знать подчиняется всем законам феодальных землевладений: правит лишь тот, кто стоит у руля; остальные - в проигрыше. Если бы власть определялась лишь персональными качествами, то каких высот могли бы достичь некоторые неонаты? Однако их потенциальные конкуренты из числа старейшин обладают преимуществом в несколько десятилетий, если не столетий укрепления власти. Они сильнее, опытнее и куда лучше знакомы с хитростями политической арены. И в отличие от аристократии смертных, в которой многие подчинённые могут рассчитывать на скорую смерть пожилых конкурентов, соперники из числа вампиров могут и не исчезнуть в ближайшее время; и даже те, кто чувствует приближение торпора, могут легко поставить на своё место союзников или служителей. А потому Инвиктус предлагают окружающим только ложные перспективы, показывая иллюзию равноправия, которого в действительности не существует. Не все поддаются на

⁶ **Меритократия** - система, при которой положение человека в обществе определяется его способностями.

этот обман, но хватает и молодых вампиров, поверивших в эту сказку – как, впрочем, и тех, кто действительно тяжёлым трудом добывается своего, что привлекает в ряды Инвиктус новых последователей. И даже несмотря на отсутствие реальной перспективы, Инвиктус остаются одним из самых влиятельных и могущественных объединений вампиров. Хотя для многих Инвиктус оказывается почти невозможно подняться ещё на одну ступень по вертикали власти, в целом их положение остаётся значительно выше того, которое они могли бы занять при том же статусе среди Картианцев или получить благодаря правлению независимым городом.

По словам Инвиктус, многие титулы и позиции, получившие распространение в обществе Проклятых (включая Княжеский титул), впервые зародились именно в их ковенанте. Как бы то ни было, ковенант претендует на звание аристократии, если не монархии Сородичей. В землях Старого Света они поддерживают имидж правящего дворянства. В Америке этот образ был заменён имиджем старых баронов или зажиточных семей, не обладающих официальными титулами, но от этого – не менее влиятельных. Неизменным остаётся только одно: всем правит тот, кто обладает властью. Остальные вынуждены подчиниться.

Кроме того, Инвиктус пристальнее других вампиров следят за порядком в обществе Проклятых. Как и любая аристократия, Первая Знать остаётся только в убытке во времена беззакония: и лишь поддерживая порядок и заставляя других подчиняться законам, лидеры ковенанта могут удержать свою власть. За исключением Ланцеа Санктум, ожесточённо следящих за соблюдением религиозных догм, Инвиктус – единственный ковенант, охраняющий традиции и законы Сородичей с таким тщанием. Они поддерживают иллюзию равноправия и свободы, скрывая свою тираническую систему за метафорой “требовательной власти” в надежде привлечь новых членов, и тем более – поддержать порядок среди уже присоединившихся. Если не подчинить себе волю толпы, всё могущество, которое старейшины накапливали веками, рухнет как карточный домик.

Всё это ведёт к ещё одной важной цели Инвиктус – негласной, однако достаточно очевидной: ковенант не просто следит за порядком среди вампиров, но и старается поставить во главе этого порядка влиятельных городских старейшин. И пусть о распространении законов и аристократического влияния, которое воплощают Инвиктус, болтают что угодно: в конечном итоге власть всё равно оказывается в руках Князя, Промогена или других старейшин, даже если им и пришлось идти к ней по головам своих подчинённых.

Молодые вампиры (будь они представителями Инвиктус или их потенциальными новобранцами) иногда высказывают робкую мысль, что, возможно, Инвиктус действительно имеют право на свою власть. Это может звучать пугающе, однако если уж говорить о сосредоточении власти в руках избранных, то рано или поздно необходимо спросить себя: если не они, то кто? У кого ещё хватит опыта и могущества занять столь высокий пост и руководить целой группой эгоистичных падальщиков? Если жестокая, тираническая политика Инвиктус и держится по сей день, то это лишь потому, что она работает.

Участники

По вполне очевидным причинам членство в Инвиктус несёт куда большую привлекательность для старейшин, чем для неонатом. В коварных сражениях ковенанта на политической арене возраст и опыт оказываются гораздо важнее любых преимуществ, которые предоставляет вампирам молодость. Само собой, молодые Сородичи куда многочисленнее старейшин и заметно приспособленнее к изменениям современного мира. А потому немало старейшин боятся молодых Проклятых как огня, и одной из первостепенных задач ковенанта является укрепление власти старейшин и ослабление прав молодых.

Тем удивительнее обилие молодых служителей и даже неонатов в рядах Инвиктус. Порой их численность объясняется обстоятельствами Обращения. Чаще всего Сородичи ожидают, что их потомки будут служить *их* интересам (хотя бы первое время), и прежде всего на соблюдении этой традиции настаивают члены Инвиктус. Многие молодые Инвиктус остаются в ковенанте и после служения – сначала из-за своих обязанностей перед Сирами, а затем потому, что им удалось добиться определённого статуса в ковенанте или же они просто не знают другого пути.

Другие неонаты вступают в Инвиктус из-за персональных амбиций или обычной самоуверенности (а нередко – и просто по глупости). Безусловно, мало кому из них удаётся добиться успеха, однако самые талантливые и везучие могут действительно осуществить свои замыслы, обретя значительный статус в обществе или даже получив собственный феодальный участок – как правило, небольшого размера. Пробиваться к власти среди Инвиктус – огромный риск, но награда за смелость никогда не заставляла себя ждать.

В этом Сородичам помогает сама структура Инвиктус. Нельзя забывать, что ковенант постоянно стремится привлечь в свои ряды новых вампиров – и не только потому, что Инвиктус необходимо расширять свою власть над обществом Проклятых, но и потому, что старейшины слишком хорошо понимают ценность молодых вампиров для адаптации ковенанта к новшествам современного мира. Безусловно, как и любые правители, Инвиктус привлекают их исключительно как служителей и вассалов, и никогда как равных. В конце концов, короли ничего не строят – они только направляют и вдохновляют на эту работу других. Чем больше королевское войско и его свита, тем большей властью обладает монарх – а Инвиктус стремятся заполучить *всю* возможную власть. Представители ковенанта привлекают в свои ряды новых вампиров, рассказывая им о достоинствах и преимуществах вступления в ковенант и скрывая множество недостатков, которые, между тем, отнюдь не маловажны.

Принятие новичка в ряды Инвиктус обычно не требует специальных процедур или испытаний. Чаще всего желающий должен лишь принести клятву верности ковенанту или его местному лидеру (Князю, Примогену или другому “покровителю”, даже если он и не обладает высоким статусом). Безусловно, существуют участники и существуют *участники*. Новопришедшему стоит подготовиться к годам или даже десятилетиям тщательных наблюдений со стороны Инвиктус, прежде чем они снизойдут до того, чтобы выслушать его мнение или посвятить его в наиболее щекотливые вопросы организации.

А из этого можно вывести две основные темы, играющие значительную роль в нежизни почти любого Инвиктус – от неоната до старейшины: это искренние амбиции и вера во власть закона. Те, кто не желает бороться за каждый шаг на пути к могуществу – и, что зачастую важнее, те, кто не готов постоянно быть начеку и приглядывать за соперниками, стремящимися к той же цели, – никогда не добьются места в совете или дворе Первой Знати. Те, кто оказывается не готов подчиняться негласным правилам, играть в политические игры и постоянно обмениваться услугами, никогда не приобретёт достаточно союзников для победы – а возможно, и для выживания.

Философия

Если и можно выделить общий принцип, которому следуют все Инвиктус, то в его сердце лежит убеждение, что *власть над обществом Проклятых должна принадлежать тем, кто её заслуживает*. Безусловно, подобное убеждение не лишено основания. Сама раса Сородичей состоит из жестоких существ, склонных к эгоцентризму и паранойе. Если они надеются выжить и сохранить своё общество в тайне, то кто-то должен за этим следить. В чём представители других ковенантов расходятся с Инвиктус, так это во взглядах на то, кто *действительно* заслуживает власти в их обществе.

Главный принцип Инвиктус – расширение своего владычества. Каждую ночь представители ковенанта ищут возможности увеличить влияние фракции. Среди них

может считаться достойным лишь тот, кто беспрерывно повышает свой статус или же помогает в этом другим Инвиктус. Слабохарактерные и безынициативные могут рассчитывать на пребывание в ковенанте лишь в качестве пешек и слуг.

Из базового принципа Инвиктус вытекает и ряд других, каждый из которых существует лишь на негласном уровне. И хотя никто не признавал эти принципы официально, любой Сородич, проводивший среди Инвиктус достаточно времени, хорошо понимает, что ни одно из этих негласных правил просто не может быть проигнорировано.

Нас должны уважать

Вне всяких сомнений, любой Инвиктус желает, чтобы его присутствие в домене не оставалось незамеченным. В этом нет ничего удивительного. Будучи мастерами заговоров и интриг, представители Первой Знати умеют прятать свои секреты не хуже других: однако как только организация добивается настоящей власти в домене, Инвиктус стремятся к тому, чтобы все узнали, кто стоит у руля. Так они смогут привлечь ещё больше последователей в ковенант, поскольку каждому захочется присоединиться к победителю. Кроме того, оповещение окружающих о своей власти позволяет избавиться от угрозы возможного сопротивления: мало кто из вампиров решится противостоять столь влиятельному ковенанту, чего не скажешь, например, о сопротивлении лидеру Картианцев. Наконец, стремление к оглашению власти имеет и социальную подоплеку. “Иерархия” и “формальности” для Инвиктус – отнюдь не пустые слова. Представители ковенанта особенно требовательны к уважению статуса и авторитета, которые им причитаются. Немало Князей и других предводителей из числа Инвиктус способны учредить власть ковенанта в домене, требуя уважения лично к себе, а не ко фракции в целом.

Ни в одном другом ковенанте вампиры не полагают с такой уверенностью, что они – величественные создания, достойные поклонения. Картианцы, как правило, вообще избегают клятв верности, а Колдовской Круг и Ланцеа Санктум прежде всего присягают высшим силам наподобие духов или богов и уже потом говорят о верности самому ковенанту. Инвиктус – единственные среди них, кто не только требует клятвы верности местным лидерам ковенанта, но и ставят их выше любых других соглашений между вампирами.

Возможно, именно эта традиция порождает распространённое мнение, что большинство Князей – представители Инвиктус. Инвиктус более требовательны к уважению своего авторитета, чем представители остальных ковенантов, а потому именно с ними обычно ассоциируются всевозможные позиции власти.

Смертные – сила

Хотя *каждый* из ковенантов понимает необходимость соблюдения Маскарада, Инвиктус стремятся не просто существовать среди смертных, но прежде всего управлять и манипулировать их обществом. В стремлении обрести политическое влияние Инвиктус не должны упускать ни единой возможности – а какая возможность для укрепления своей власти может быть лучше, чем шесть миллиардов смертных? Конечно, любой достаточно сильный старейшина обладает влиянием в той или иной сфере человеческой деятельности или имеет контакты с бизнесом смертных, однако если речь идёт о вампирах, пользующихся целой сетью экономических, политических, криминальных и социальных выходов на мир смертных, обычно это Инвиктус.

Традиции и ритуалы

Инвиктус соблюдают лишь несколько ритуалов, известных всему ковенанту. В целом же Первая Знать куда щепетильнее относится к общим принципам поведения, чем к ритуалам. Тем не менее, ряд социальных обычаев и церемоний дожил до современных

ночей, хотя эти обычаи настолько прижились в обществе Инвиктус, что сегодня уже мало кто вспоминает об их ритуальном происхождении.

Клятва верности

Практически каждому слою власти в широкой феодальной структуре Инвиктус соответствует своя клятва верности. Последователи произносят клятвы перед своими лидерами, потомки перед Сирами, рабы перед повелителями. И это уже не говоря о клятвах, произнесения которых официальные лица Инвиктус требуют от подчинённых в своих доменах (неважно, от других ли Инвиктус или нет). Мало кто среди членов Инвиктус не приносил клятву хотя бы трём или четырём вышестоящим Инвиктус.

Освещение происхождения

Несмотря на все заявления о том, что лидерами *становятся*, а не рождаются, члены Инвиктус придают особенное значение происхождению своих братьев по ковенанту. Чем больше поколений своей генеалогии может перечислить вампир, тем большим почтением его окружают. Потомок особо влиятельного Сородича получает высокий статус среди Инвиктус; напротив, если в генеалогическом древе вампира числится малоуважаемый предок, или же если вампир не способен перечислить более нескольких поколений своей династии, он практически обречён на пренебрежение со стороны окружающих. Принадлежность к некоторым исключительно уважаемым родословным (например, к так называемым Митраическим Вентру) фактически приравнивается к царственному происхождению вампира. Особое внимание уделяется представителям родословных или династий, которые отделились от основного клана благодаря видной деятельности или великим поступкам.

Формальности в поведении

Большинство Князей, состоящих в Инвиктус, требуют от своих подчинённых выполнения множества формальностей в поведении и подводят под эти формальности жизнь всего домена – настолько плотно, насколько могут. Вне зависимости от того, управляется ли домен по принципам современных конгрессов, старых южных плантаций или феодальных государств, доживших до современных ночей, обитание в этих доменах почти неизбежно сопряжено с соблюдением целого ряда формальностей и церемоний. Нередко Инвиктус пользуются официальными титулами (описанными ранее в этой главе), и даже чаще, чем представители других ковенантов - в первую очередь из-за того значения, которое они придают званиям и традициям. Так, немало Князей, состоящих в Инвиктус, требуют от Сенешалей провозглашать во дворце о прибытии гостя, оповещая собравшихся о его имени, титуле (если имеется) и династии (если она известна). Они настаивают на определённых формах обращения и нередко определяют стиль гардероба, обязательный для всех представителей двора. Также Князь может настаивать на чистоте речи, звучащей на общественных мероприятиях (грубые шутки или жаргон могут быть запрещены). Перебывание Князя, Регента или другого старейшины может стать основанием для сурового наказания, и далеко не один неонат, привыкший вести себя по принципу “*Вы не смеете указывать, что мне делать*”, после мероприятия становился объектом Винкулума или изгнания из домена, а если обычное предупреждение на него не действовало, то и вовсе оказывался лицом к лицу с восходящим солнцем.

В доменах с особенно сильным влиянием ковенанта подобные требования могут распространяться и за пределы Элизиума. В таких доменах Сородичи вынуждены соблюдать *все* формальности, связанные со статусом окружающих, и вести себя соответственно. Недостаточное почтение к Сородичу с более высоким статусом может привести к жестокому наказанию, а уделение слишком большого внимания нижестоящим – к насмешкам и даже потере статуса. Часто в таких доменах Гарпии обладают феноменальным влиянием, не уступающим влиянию самого Примогена, поскольку они

способны с лёгкостью наградить любого вампира общественным статусом или, наоборот, лишить его в один миг.

Старые способы коммуникации

Иногда соблюдение формальностей приводит к тому, что старейшины Инвиктус начинают требовать, чтобы основная часть сообщений передавалась им через посланников или рукописные письма. Использование телефонов и электронной почты считается признаком невежества, характерным для малограмотной и невежливой молодёжи. Кроме того, немало старейшин вполне обоснованно опасаются, что их разговоры могут прослушиваться оппонентами.

Безусловно, большая часть старейшин не так уж слепо привязана к этой традиции. Когда дело доходит до важных вестей или срочных посланий, они не возражают против e-мейлов и телефонных звонков (хотя большинство Князей предпочитает, чтобы за этой информацией следили Сенешали или другие служители, которые затем лично доносят им о содержании сообщения). Тем не менее, использование современных способов коммуникации в других целях может стать основанием для пренебрежения со стороны окружающих – и это в лучшем случае. (Некоторые молодые вампиры считают, что эта “традиция” существует лишь потому, что старейшины не решаются признаться в своей неспособности освоиться с современными и значительно более удобными технологическими достижениями. Впрочем, они редко высказывают такие предположения в глаза старейшинам).

Мономатия

Традиционно считается, что в старину Инвиктус разрешали использование официальных поединков, состязаний и “Божьих судов” для разрешения конфликтов, которые не удавалось решить другими способами. Эти дуэли и состязания широко известны как “Мономатия”. Кое-кто среди Проклятых разделяет средневековое убеждение смертных, что сам Господь вмешивается в ход поединка и дарует победу тому, на чьей стороне правда. Другие просто хотят иметь под рукой средство, которым старейшины смогут разрешить личные ссоры, не втягивая в конфликт легионы пешек и весь домен целиком. В современные ночи практически все Инвиктус отрицают божественный характер таких поединков – ведь даже самым набожным из Сородичей трудно поверить, что Бог принимает непосредственное участие в ходе дуэли, – однако традиция всё ещё практикуется в подходящих случаях наиболее консервативными представителями Первой Знати.

Титулы и полномочия

Сородичи, мало знакомые с организацией Инвиктус, часто бывают поражены, узнав, что в ковенанте выделяется сравнительно немного уникальных титулов и должностей. Такие Сородичи упускают из виду тот факт, что Инвиктус практически не нуждаются в дополнительных званиях – по той причине, что изобретение наиболее распространённых титулов, упоминавшихся выше, Инвиктус приписывают себе. Большинство членов организации обладают приблизительно одинаковым званием и в ковенанте, и в самом домене. Так, Князь домена, состоящий в Инвиктус, скорее всего одновременно является и главой всех местных Инвиктус. Патриарх или Примоген Инвиктус наделены властью и в городе, и в ковенанте. Шериф Инвиктус следит за порядком и среди братьев по ковенанту, и среди всех местных Сородичей.

И только два титула, наиболее часто встречающиеся в городах Инвиктус, нельзя напрямую связать с равнозначной политической позицией.

Внутренний Круг

В доменах, которые не находятся в полной власти Инвиктус или в которых многие политические позиции заняты представителями других ковенантов, организации требуется орган власти, который управлял бы членами ковенанта, однако не состоял бы всецело из официальных правителей города. Такой орган власти называется Внутренним Кругом. В Круг могут входить любые Сородичи, от местного Князя или советника Примоген до вампира, вообще не имеющего официальной позиции в городе. Они регулируют деятельность всех местных Инвиктус, а вместе с тем постоянно ищут возможности улучшить собственное положение. В доменах, целиком подчиняющихся Инвиктус, практически никогда не возникает потребности во Внутреннем Круге. Обычно Круг формируется в городах, в которых правительство ковенанта и правительство домена – отнюдь не одно и то же. Кроме того, подобный “суб-Примоген” ковенанта встречается только в самых крупных доменах с такой популяцией Проклятых, которая может себе позволить выделить нескольких представителей для собрания совета.

Судья

Иногда размолвки возникают и между самими Инвиктус. В таких ситуациях представители ковенанта обычно не слишком хотят привлекать внимание остальных Сородичей (например, городских властей), поскольку в глазах окружающих это было бы равносильно признанию в разобщённости ковенанта. В то же время они не стремятся и прибегать к Мономатии, которая используется только в самых тяжёлых конфликтах (поскольку мало кто из старейшин готов рисковать не-жизнью ради решения какого-то разногласия). А потому в большинстве городов с хоть сколько-нибудь значительной популяцией Инвиктус для этих целей учреждается должность Судьи. Его роль – разрешать внутренние конфликты между Инвиктус. Если обе стороны согласны на такой суд, то требования Судьи должны выполняться безоговорочно даже теми вампирами, которые – как, например, Князь города - в остальном обладают значительно большей властью, чем сам Судья. Судьи выбираются из числа правительственных лиц (в городах Инвиктус), из Внутреннего Круга или же, в ряде случаев, просто из уважаемых членов Инвиктус. В одних городах должность Судьи может быть постоянной - и тогда её чаще всего занимает ставленник Князя или Примогена (или вампир, поставленный Примогеном по указанию Князя); в других городах для каждого конфликта выбирается новый Судья. Как бы то ни было, Судью по традиции выбирает уважаемый Сородич, не имеющий личного интереса в исходе конфликта. Соблюдать это правило зачастую бывает сложнее, чем может показаться, - а потому в подобных доменах нередко возникает обычай, по которому последний Судья назначает нового ещё до того, как станет известно, какой конфликт разгорится следующим.

Отношения

Ланцеа Санктум

Заслуживают доверия,
но чересчур зависимы
от религии

Отстранившиеся

Строят из себя невесть что

Колдовской Круг

Отказываются принять
своё место

Ордо Дракул

Дисциплинированы,
но блуждают в потёмках

Картианцы

Не уважают традиций

The Lancea Sanctum

Ланцеа Санктум

В глазах представителей Ланцеа Санктум - самопровозглашённых блюстителей нравственности среди Проклятых - всё, что они воплощают и что они ставят во главу своей деятельности, объясняется их происхождением. Неудивительно, что современное прозвище “Благословенные”, под которым они бывают известны другим вампирам, нередко вызывает отторжение у старейшин и традиционалистов этого ковенанта – обычно эти Сородичи отдают предпочтение латинскому самоназванию “Ланцеа Санктум”, когда речь заходит об их коллективе. Являясь опорой веры и нравственности среди Проклятых, они видят в себе пастырей и инквизиторов мира Сородичей - а будучи представителями наименее человеческой среди всех нечеловеческих рас, они только превозносят хищническую роль вампиров. Почитаемый по всему миру - и всему миру внушающий трепет, - этот ковенант стремится к контролю над всеми Сородичами: но не ради самой власти, подобно Инвиктус, а ради распространения убеждений, взглядов и даже мыслей, которые, по их утверждениям, некогда были переданы им основателем ковенанта Лонгином, а значит – и самим Богом.

В основе мировоззрения Ланцеа Санктум лежит вера в то, что они – идеологические наследники римского центуриона, пронзившего копьём тело Христа. Согласно их догме, несколько капель крови Христовой окропили губы центуриона, даровав ему вечную жизнь. Тем не менее, эта же догма провозглашает и мотив искупления, ведь хотя Лонгин и открыл божественную природу Христа, это стало лишь результатом его святотатственного поступка. Лонгин был проклят на вечную жизнь, в течение которой он мог бодрствовать лишь с наступлением темноты и страдал от нужды поддерживать себя той же кровью, которая положила начало его перерождению. С ветхозаветной точки зрения вампиры воплощают собой некую форму “первородного греха”, которой Господь позволил существовать для того, чтобы она выражала Его гнев перед лицом непокорных.

Общие сведения

Возможно, единственным по-настоящему крупным различием между Ланцеа Санктум и Инвиктус можно считать тот факт, что Инвиктус стремятся обрести над Сородичами абсолютную власть, в то время как члены Ланцеа Санктум уверены, что они *уже* её обрели – во всех смыслах этого слова. То, что Ланцеа Санктум принадлежит меньше доменов, чем Инвиктус, здесь не играет особой роли. Ланцеа Санктум говорят от имени Бога и воплощают вершину, к которой должен стремиться каждый Сородич. А потому, если зреть в корень, истинная власть над вампирами принадлежит именно Благословенным.

В то время как члены Инвиктус олицетворяют дворянство и аристократию Проклятых, Благословенные занимают места священников, епископов, паладинов и других религиозных и духовных наставников. (Члены Инвиктус порой называют Сородичей из Ланцеа Санктум *Второй Знатью*, распространяя тем самым собственную метафору, интерпретирующую исторические представления о первом и втором сословии). Большинство представителей ковенанта подходит к идее духовного руководства над остальными вампирами чрезвычайно серьёзно. Многие из этих Проклятых (Ланцеа Санктум предпочитают более древний и строгий термин “*Проклятые*” в противовес сравнительно новому “*Сородичи*”) служат советниками по вопросам нравственности и религии у Князей и других правителей. Они объясняют теологическую сторону их

решений, указывая, будет ли нарушением Традиций планируемое действие или даже возможное преступление с точки зрения философии Лонгина. Некоторые члены Ланцеа Санктум подходят к вопросу наставничества ещё серьёзнее, стремясь объяснить младшим братьям по ковенанту, что значит быть вампиром, какой должна быть мифология и религия всех Сородичей и даже как стать искусным хищником. В этом они видят исполнение своих обязанностей, переданных им основателем ковенанта. Главная задача Благословенных - удостовериться, что всякий преданный их идеалам Сородич знает своё место в Господнем мире.

Само собой, если бы деятельность ковенанта ограничивалась лишь наставничеством, то едва ли Ланцеа Санктум сумели бы заработать столь ужасающую репутацию среди Сородичей. Представители ковенанта убеждены, что всякий вампир должен жить в соответствии с заветами Лонгина – и более того, в соответствии с той интерпретацией, которую дают этим заветам сами Благословенные. Они редко *советуют*, куда чаще попросту заставляя их соблюдать, - и они не столько проповедуют, сколько *требуют*. Представители ковенанта известны своей фанатичностью вовсе не из-за приверженности законам центуриона, проклятого самим Богом, - а из-за искренней веры в то, что насилие и кровопролитие – вполне приемлемый способ убеждения.

Впрочем, Ланцеа Санктум вовсе не слепы в следовании своим заветам – во всяком случае, большинство членов фракции остаются вполне вменяемы. Применение силы стоит далеко не на первом месте в перечне методов ковенанта. Куда лучше мирно продемонстрировать окружающим свою мудрость и благочестие, чем истреблять потенциальных братьев или сестёр. По той же причине они не слишком торопятся вычищать из своих рядов всякого, кто вступает в бессмысленные и преднамеренные конфликты. В доменах, служащих большей частью другим ковенантам, Ланцеа Санктум стараются влиться в общественную не-жизнь. Они стремятся подспудно влиять на решения местных правителей и вместе с тем увеличивать собственное владычество. Представители ковенанта вращаются и в обычных кругах городских Сородичей, проповедуя своё видение пути вампиров и привлекая союзников для поддержки, которая может пригодиться в дальнейшем. Они ведут себя настолько терпеливо, насколько вообще могут быть терпеливы члены вампирической секты. Благословенные не избегают насилия, но и не прибегают к нему без должного основания. Хотя им и кажется очевидным, что кровопролитие – самый прямой путь к их целям, нельзя забывать, что Господь был милостив к тем, кто отвергал его волю.

Однако какой бы ужас ни внушали Благословенные Проклятым, куда большим кошмаром оборачивается встреча с ними для смертных. Ланцеа Санктум – вампиры в самом истинном смысле этого слова. Хотя их нельзя назвать кровожадными и безумными дикарями, какими порой бывают худшие из Сородичей, и хотя нельзя сказать, что они, подобно Инвиктус, приветствуют ассасинов, готовых по первому зову своих хозяев лишить жертву жизни, члены Ланцеа Санктум внушают такой ужас из-за своего благоговения и даже преклонения перед натурой вампира. Поскольку все они обитают в ночи по воле проклятия Лонгина, один из главных принципов Благословенных гласит, что никто из них более не является смертным. Вампиры образуют над смертными высший уровень. Они кормятся человечеством, как простые люди – овцами и коровами. Чтобы точно следовать философии Лонгина и целям Всевышнего, они более не должны притворяться членами стада, в котором некогда родились. У Ланцеа Санктум нет особенной страсти к жестокости (во всяком случае, у большинства представителей ковенанта), тем более что их вера не позволяет пятнать себя этим пороком. Они просто держат в страхе свою добычу – не более, чем хищные звери, - хотя подобное хладнокровие зачастую бывает куда страшнее намеренного садизма.

Из Завета Лонгина

Первое: *Знайте, что хотя все вы прокляты, в вашем проклятии есть смысл. Вы стали теми, кем стали, по воле Господа, и все Проклятые существуют по воле Его, чтобы показывать ужас Его отвержения. Этот ужас и воплощают Проклятые. Тех, кто достоин Его любви, Господь призывает на свою сторону.*

Второе: *Знайте, что вы не те, кем были когда-то. Смертные – овцы, а Проклятые – волки среди них. Эта роль предназначена вам самой природой: волки питаются овцами, хотя и не жестоки к ним. Роль хищника естественна, даже если сам хищник и не от мира природы.*

Третье: *Знайте, что существует строгий миропорядок. Как человек стоит выше зверя, так и Проклятые стоят над людьми. Нас меньше, поскольку так наша цель сможет осуществиться во всей полноте.*

Четвёртое: *Знайте, что силе Проклятия сопутствуют и ограничения. Проклятые должны скрываться от тех, кому всё ещё дарована любовь Господа, и могут открывать свои лица лишь тем, кто должен увидеть гнев Божий. Проклятые не должны судить окружающих сами, поскольку суждение – привилегия Господа. И тем сильнее должны страдать Проклятые, если они заберут душу своего единокровного.*

Пятое: *Знайте, что мы не властны над собственными телами. Смысл нашего существования - в служении, и всякий раз, когда мы отклоняемся от божественного порядка, Господь обрушивает на нас свою ярость. Солнце опалает наши тела, а пламя очищает воплощённое в нас зло. Лишь Витэ питает нас, а любая другая пища оставляет во рту привкус тлена.*

Участники

В отличие от Инвиктус, служащих интересам старейшин больше, чем выгоде неонатов, и Картрианцев, склонных к полностью противоположной системе, Ланцеа Санктум открыты для Проклятых всех возрастов. Однако то, что привлекает старейшину, далеко не всегда совпадает с интересами неоната.

Большинство старейшин присоединяется к ковенанту по религиозным или духовным причинам. Одни ищут в обществе Благословенных прозрения и просветления: такие вампиры скитались по землям смертных на протяжении многих человеческих жизней, пока не пришли к пониманию, что у них – у *всей расы Сородичей* – должно быть высшее предназначение. Они полагают, что Бог не случайно превратил их в тех, кем они стали, и учение Лонгина помогает сделать хотя бы первые шаги к постижению этой тайны. Другие не ищут ответов, а присоединяются к ковенанту, чтобы дать эти ответы другим. Религиозные подвижники часто верят, что мир станет лучше, если каждый из окружающих придёт к их образу мыслей, и фанатики Благословенных – не исключение. Существует немало старейшин, вступивших в Ланцеа Санктум (или оставшихся с ними) не ради себя, а ради других. Они всем сердцем желают помочь остальным вампирам понять, кто они, что они должны делать и как должны существовать. Так они смогут стать лучше, и если при этом кто-нибудь пострадает или погибнет, то эта жертва будет оправданна.

Безусловно, было бы глупо утверждать, что все они распространяют влияние ковенанта на расу Сородичей только из альтруистических побуждений. Хватает и тех, кто стремится обратить в секту как можно больше вампиров, чтобы повысить собственный статус. Они ждут награды за свою службу – от Бога или хотя бы от своих настоятелей. Всё, что им нужно для доказательства своей преданности - это обратить в свою веру хоть нескольких окружающих.

Большинство молодых вампиров вступают в организацию не потому, что действительно верят в учение Благословенных, а потому что им не хватает собственных убеждений в вопросе о том, кем они стали. Ланцеа Санктум отчётливее, чем любой другой ковенант (возможно, за исключением Колдовского Круга), предлагают готовый ответ на

этот вопрос и даже настаивают на его истинности. Для неоната, заблудившегося в этом мире, столь отличающемся от мира его прежней жизни, и нуждающегося не только в коллективе, но и в ответах на множество “Почему?” и “Как?”, мало что может быть приятнее, чем услышать, что быть чудовищем – совершенно приемлемо. Даже если он и не верит в это по-настоящему, сама мысль о том, что он стал частью великого миропорядка, делает намного комфортнее его новую жизнь, сопряжённую со столь странными, непривычными нуждами.

Безусловно, это лишь обобщение, а не истина в последней инстанции. Многие неонаты присоединяются к ковенанту, уже имея определённые убеждения, а старейшины могут испытывать ту же тягу к обществу, что и любой неонат. Наконец, Сородичи всех возрастов присоединяются к Благословенным из-за амбиций, поскольку чаще всего продвижение в обществе Ланцеа Санктум легче, чем в других ковенантах.

От новобранцев всё время требуют доказательств их верности Лонгину, Богу и целям организации. Они обязаны принимать участие во множестве церемоний и ритуалов и постоянно испытываются на веру и прочность. Такие испытания могут принимать любую форму, от философских дебатов до настоящих пыток. Эти методы вовсе не обязательно определяют, может ли новичок присоединиться к Ланцеа Санктум, однако те, кто их выдержал, обретают немалое уважение среди братьев по ковенанту. Те, кто не справился, месяцы или даже годы терпят насмешки и унижения со стороны окружающих – чего нередко оказывается достаточно, чтобы новобранец покинул организацию.

Философия

Ланцеа Санктум почти в открытую заявляют, что их представители избраны самим Богом - хотя превосходство Благословенных над остальными вампирами проистекает не из их врождённых качеств, а благодаря просветлению, которое дарует им следование философии Лонгина. Придёт ночь, когда все вампиры будут служить воле Господа и почитать Лонгина так, как сегодня делают это Благословенные. Они искренне верят, что долг по-настоящему преданного и благочестивого Сородича – приблизить наступление этой ночи. А потому они беспрерывно несут своё слово Сородичам, обращая их в свою веру, чтобы в конечном счёте оставшиеся ни с чем ковенанты сдались и освободили им путь к высшей цели.

Лонгина члены Ланцеа Санктум считают Тёмным Пророком. Хотя согласно их верованиям он и не был “первым среди вампиров”, Лонгин стал одним из первых Сородичей, преодолевших низменное существование эгоистичного монстра, мало чем отличающегося от обычных животных. С преображением Лонгина зародился и новый этический кодекс. Сам акт пронзания тела Христова - важнее человеческого или вампирического бытия, ведь именно трансформация Лонгина стала результатом его поступка, а не наоборот. Лонгин – своего рода “пожиратель грехов”, воплощающий зло, которым является человек без веры. Его Проклятие – плата за это зло.

Учение Лонгина ведёт к странной дихотомии верований, зачастую превосходящих самые необычные и причудливые религии смертных. Теософские заповеди, управляющие поведением членов Ланцеа Санктум (или хотя бы тех из них, кто искренне верит в учение Лонгина), подчас могут выглядеть несовместимыми, однако представители ковенанта привыкли следовать им на протяжении сотен, если не тысяч лет.

Заповеди и традиции

Важнейший принцип Ланцеа Санктум: *традиции абсолютны и неприкосновенны* - по большей части. Ланцеа Санктум стремятся заставить общество Проклятых следовать чётко прописанному своду правил, поскольку лишь так они могут выразить уважение своему основателю и приблизить Сородичей к пониманию его веры.

Но в то же время Благословенные достаточно прагматичны, чтобы понимать невозможность выполнения своей божественной миссии при малейших признаках

ослабления ковенанта. Так, они Обращают новых вампиров, даже при том что такая практика является уходом от традиций - и хотя куда чаще они пополняют свои ряды вампирами со стороны, Благословенные знают, что ковенант ослабеет без регулярного обновления. Точно так же они не колеблются перед уничтожением тех вампиров, которые угрожают их планам (хотя, опять же, они стараются при возможности переманить таких врагов на свою сторону или попросту обезвредить их) – и пусть даже убийства запрещены традицией, альтернативой является обессиливание ковенанта. Как это ни странно, по-настоящему верующие представители Благословенных в таких обстоятельствах не утверждают, что они освобождены от обязанности соблюдать традиции, которые они нарушают. Напротив, такие вампиры считают, что они по собственной воле рискуют навлечь на себя гнев Божий, жертвуя собой ради блага всего ковенанта – так же, как Лонгин навлек на себя Проклятие, доказав своим поступком божественную натуру Христа. Все они покорно принимают то наказание, которое полагается за их провинности.

При этом, однако, Ланцеа Санктум никогда не нарушают Традицию Тайны – во всяком случае, до такой степени, чтобы смертные начали понимать истинное значение легенд о вампирах. Представители ковенанта не хуже других понимают необходимость соблюдения Маскарада для выживания расы вампиров – а вместе с тем и для достижения их божественной миссии. Безусловно, встречаются и действительно бессердечные представители Благословенных, дословно принявшие утверждения о превосходстве вампиров над смертными и считающие, что убийство свидетелей деятельности вампиров – вполне приемлемый способ поддержания Тайны. Руководство организации смотрит на столь циничное поведение крайне неодобрительно и обычно наказывает или даже лишает членства Благословенных, замеченных в привлечении слишком большого внимания к своим действиям. Тем не менее, все они знают, что наложение резких ограничений на поведение молодых вампиров может значительно подорвать их способности к агитации (если таковые изначально имелись), так что старейшинам зачастую не остаётся ничего другого, кроме как стиснуть зубы и собственноручно замести следы за своими легкомысленными потомками.

Наставления

Всякий Благословенный нуждается в наставлении. Те, кто искренне верит в миссию ковенанта, никогда не откажут в помощи Сородичу - *любому Сородичу*, - которому требуется совет или руководство в религиозных вопросах. Более того, законы Ланцеа Санктум попросту запрещают Благословенным отказывать в такой помощи окружающим. Безусловно, этот закон не требует слепого подчинения: представитель Ланцеа Санктум отнюдь не обязан встречать с распростёртыми объятьями заведомого врага или пробираться в самое сердце уличной перестрелки, чтобы помочь своему компаньону справиться с кризисом веры. Однако когда это только возможно, Ланцеа Санктум принимают обязанности по служению всему обществу Проклятых в качестве настоятелей и советников, и именно благодаря этой роли ковенант обеспечивает себе приток самых преданных союзников. Даже если им не удаётся привлечь другого вампира в свои ряды, традиционно считается, что такой Сородич всё равно станет ближе к Господу благодаря помощи Благословенных.

Насаждение веры

Тех, кто не желает прозреть по собственной воле, приходится вынуждать к этому силой. Насилие никогда не бывает первым в перечне методов ковенанта, однако если какой-то вампир наотрез отказывается присоединяться к Благословенным и если сами Благословенные видят, что они могут применить силу безо всякого риска для организации, кровопролитие переходит в перечень совершенно приемлемых методов. Безусловно, истинное обращение в веру Ланцеа Санктум путём огня и меча попросту невозможно. Такой "обращённый" всегда может утверждать, что принимает новую веру,

только затем чтобы сбежать при первой возможности – те же, кто не был убит, могут просто затихнуть в ожидании своего шанса. Однако в доменах с сильным влиянием ковенанта законы и традиции Лонгина могут насаждаться под страхом самых чудовищных и жестоких наказаний в случае их невыполнения. В таких доменах вампиры могут и не разделять веры Благословенных, однако будут изо всех сил стараться вести себя как правоверные члены Ланцеа Санктум. И как знать - возможно, если они достаточно долго будут подражать действиям Благословенных, может, в конце концов они смогут увидеть мудрость подобного существования.

Традиции и ритуалы

Мало какие организации Проклятых или смертных могут потягаться с Ланцеа Санктум количеством ритуалов. Будучи духовными лидерами Сородичей, Благословенные прибегают к традициям, церемониям и обрядам во множестве самых разных аспектов своего Реквиема. Описать их все было бы невозможно даже в самом толстом фолианте, однако наиболее распространённые или важные церемонии и обряды приведены ниже. Необходимо заметить, что хотя эти ритуальные практики соблюдаются везде, где присутствуют члены Ланцеа Санктум, детали этих обрядов могут различаться в разных областях или даже в разных котериях. Как и в любой религиозной практике, ход этих церемоний во многом зависит от того, кто и зачем их проводит. Описанные здесь детали широко распространены, однако не универсальны. Также необходимо заметить, что термин "Священник", использующийся в нижеприведённых описаниях, - лишь формальность, отнюдь не означающая, что Благословенные должны играть в своём обществе роль таких "Священников".

Фивейское чародейство

Благословенные утверждают, что подчас они способны ни много ни мало творить настоящие чудеса. В действительности, они обладают мощнейшей формой духовной магии, называть которую "чудесами" – достаточно необоснованно.

Вскоре после формирования ковенанта - предположительно где-то в третьём столетии нашей эры - несколько из его представителей вместе с римской армией отправились в Фивы (согласно фрагментам дневника, оставшегося после этого похода, первоначально город носил название "Thebias"). Из числа жителей этого города римлянами был сформирован легион христианских воинов. В одном из походов Благословенные последовали за фивийским легионом в Галлию, где один из них узнал секрет волшебства, которому, по его словам, обучил его в этом походе ангел Божий. Благословенные до сих пор продолжают изучать и практиковать эту магию, позволяющую показать свою силу, "доказать" искренность своей веры и наказать её врагов.

Ритуал Сотворения

Дарование Реквиема смертному - важное событие для любого Благословенного. С одной стороны, оно означает продолжающийся рост их организации и рождение нового последователя их веры; с другой - это нарушение традиций, которые Ланцеа Санктум поклялись соблюдать. Ритуал Сотворения - одновременно приветствие новорождённого и наложение епитимии на его Сира. Ритуал проводится при первой возможности после Обращения, а в идеальном случае - непосредственно в его ходе. Проведением ритуала руководит Священник или другой высокопоставленный член ковенанта. Прежде всего ритуал включает молитвы и литании, которые вместе возносят Священник и Сир новообращённого. Сам новообращённый должен принять помазание (см. ниже) и быть освящён пылающим знаменем. Знамя не должно коснуться его плоти: Священник лишь делает жест освящения, напоминающий таковой во время католического крещения. Тем не менее, знамя должно коснуться груди Сира. Прикосновение длится всего мгновение, поэтому крик боли или впадение в безумие, спровоцированное видом пламени, считается

страшным позором. Лишь по окончании ритуала потомок может называться "истинно Благословенным", а Сир, достойно державшийся в его процессе, добивается большего уважения, чем тот, который не выдержал прикосновения знамени.

Помазание/Кровавые ванны

К Помазанию прибегают всякий раз, когда Благословенный добивается нового положения или титула. Ритуалом руководит Священник или другое официальное лицо ковенанта. Помазанием называют не более чем зачитывание литании, произнесение формальной речи и начертание одного из нескольких религиозных символов на лице молящегося. Символ чертится кровью, которую запрещено смывать до наступления следующей ночи (недавно помазанные вампиры стараются не попадаться на глаза смертным). Именно из-за этого ритуала официальные лица, чиновники и агенты Ланцеа Санктум в целом известны как "Помазанные".

Помазание молодых Сородичей принимает более примитивную форму. Повышение статуса они отмечают не символическим прикосновением крови, а ритуалом, известным как "Кровавая ванна". Кровавая ванна служит всё той же цели, однако её объект (нередко вместе с другими участниками ритуала) буквально купается в крови. Те, кто не поддаётся приступу безумия, добиваются огромного уважения, в то время как поддавшиеся своей слабости зачастую подвергаются насмешкам из-за потери контроля над своим разумом. Старейшие члены Ланцеа Санктум считают подобную практику нарушением древних традиций, однако пока молодые Священники не угрожают этим обрядом традиции Маскарада, они воздерживаются от критики и "позволяют щенкам поиграть".

Полуночная месса

Полуночная месса проводится одним из самых высокопоставленных членов Ланцеа Санктум в домене и представляет собой не что иное как молитвенное обращение к Богу в ночной темноте. В доменах с особенно набожными представителями Ланцеа Санктум такая месса может проводиться до нескольких раз в неделю, однако чаще всего в городах с сильным влиянием ковенанта эта молитва возносится всего один или два раза в месяц. Ожидается, что городские члены Ланцеа Санктум будут участвовать хотя бы на половине таких ритуалов. Другие обряды, празднества и церемонии - включая Помазание и Ритуал Сотворения - тоже нередко проводятся в эту ночь.

Другие обряды

Из десятков, если не сотен других ритуалов Ланцеа Санктум стоит выделить Огненный Танец (популярное среди молодых вампиров мероприятие, в ходе которого Благословенные пляшут вокруг огня или даже проходят сквозь него в знак победы над страхом), Мистерии (ежегодный фестиваль чествования и благодарения, на котором должны присутствовать все городские Благословенные), ритуалы верности и принятия (испытания на лояльность или присяги, которые приносит вампир, вступающий в ковенант и даже некоторые котерии). Наряду с распространёнными (в той или иной мере) обрядами и церемониями каждый домен и даже отдельные котерии часто имеют собственные ритуалы, разработанные для своих нужд и не разделяемые всем ковенантом.

Титулы и полномочия

Как и в случае с Инвиктус, многие титулы Ланцеа Санктум накладываются на стандартные позиции власти. Однако встречаются и куда менее распространённые звания – а обычные титулы часто могут иметь особое значение в иерархии Благословенных.

Епископ

Духовный лидер Ланцеа Санктум в пределах домена носит титул Епископа. Хотя самим доменом правит Князь, в иерархии ковенанта Епископ - самое высокопоставленное лицо. Немало Епископов занимают важные позиции в городской власти (вроде Регента, Сенешаля или Примогена), даже если ковенант и не доминирует в этом городе, поскольку большинство Князей достаточно проникательны, чтобы считаться с могуществом, которым наделён Епископ. Обязанности Епископа соответствуют обязанностям Священника, однако он также ответственен за управление деятельностью всех представителей ковенанта в городе.

Кардинал

В тех редких доменах, где лидер ковенанта достаточно могуществен, чтобы занимать одновременно позиции Епископа и Архиепископа, он, как правило, принимает титул Кардинала. Это не просто "формальное" объединение двух вышеназванных титулов - это полноценное звание, позволяющее заявить: "Я занимаю пост, превосходящий любой из двух ваших. Кто-нибудь из вас осмелится бросить мне вызов?".

Священник

Благословенный, ответственный за обучение и наставление других вампиров, имеет титул Священника. Иногда Священники служат также советниками в местных органах власти. Другие выполняют обязанности Священников в котериях (особенно в тех, которые насчитывают хотя бы четыре участника). Зачастую эта позиция считается неформальной, хотя иногда руководство Ланцеа Санктум может и вполне официально признавать титул Священника.

Инквизитор

Подчиняющийся лишь указаниям Архиепископа и Епископа, Инквизитор отвечает за обнаружение еретиков, изменников и ослушных в структуре Ланцеа Санктум. Он обладает правом допрашивать кого угодно о чём угодно - неудивительно, что опытные Сородичи стараются избегать его внимания. Хотя формально он занимает не слишком значимую позицию, его власть во время расследований любого рода практически неограниченна. В доменах, в которых также выделяется должность Шерифа, представители этих двух званий часто находятся в весьма натянутых отношениях. Кроме того, если Инквизитор не имеет поддержки со стороны местного Князя, обычно ему приходится быть осторожнее с представителями других ковенантов. Подозрения и обвинения в отношении других фракций могут привести к отвержению Инквизитора местным обществом.

Отношения

Инвиктус

Слишком озабочены
кратковременной властью

Отстранившиеся

Отступники и иконоборцы

Колдовской Круг

Еретики, ведьмы
и кое-что похуже

Ордо Дракул

Избрали неверный путь к просветлению

Картианцы

Безбожны, но решительны

THE ORDO DRACUL

Ордо Дракул

Проклятие вампиризма - не более чем помеха, *препятствие* на пути к истинному могуществу. Тем не менее, это препятствие существует, и мало кто из Сородичей обладает достаточной мудростью, чтобы увидеть путь к его преодолению. Однако тем, кто наделён необходимым упорством, рвением и эрудицией, Ордо Дракул - Орден Дракона - готов открыть этот путь. Представители Ордо Дракул разнятся от непреклонных фундаменталистов, с пугающим фанатизмом приверженных идеалам секты, до хладнокровных высокосветских философов, ищущих подходящего способа для расправы над своими врагами. Двери ковенанта раскрыты для тех и других, и любому из них он может предоставить необходимые знания.

Лидером фракции традиционно считают печально известного Влада Цепеша - самого Дракулу. Любопытен тот факт, что Дракула не признаёт своим Сиром ни одного другого вампира: согласно его утверждениям, сам Господь отвернулся от него, наказав его за злодеяния проклятьем не-жизни. Наиболее распространённое мнение о происхождении Дракулы гласит, что Влад Цепеш был проклят Богом за надругательство над религией ещё в смертной жизни. Согласно некоторым историческим хроникам, Цепеш использовал своё положение "защитника христианства" в качестве средства продвижения к собственным политическим целям и оправдания своей жестокости. В дополнение к преступлениям против всего человечества Дракула поставил свои интересы над священной присягой перед Создателем, что и стало причиной его Проклятия.

Истинность таких утверждений ничем не доказана - не в последнюю очередь потому, что сам Дракула не показывался в обществе Проклятых уже более века. Легенды о Дракуле сопряжены и с другими странными обстоятельствами. Эрудированные Сородичи полагают, что в ходе истории Дракула Обратил небольшое число потомков, однако если он не получал Обращения, то к какому клану могут принадлежать его дети – как и он сам? По другим сведениям, он и вовсе ни разу не Обращал потомков или же Обращённые им вампиры были "ошибками" - нелюдими монстрами, обречёнными до конца времён утолять свою жажду в непрекращающемся состоянии ярости и безумия.

В любом случае, организация, выросшая на учении Дракулы, представляет для Сородичей не меньшую загадку, чем её основатель.

Общие сведения

Истоки Ордена – спорный вопрос даже внутри самого ковенанта. Известно, что среди крупных организаций Проклятых Ордо Дракул – одна из самых молодых. Первые сведения о Драконах (как с ужасом или ненавистью называют последователей ковенанта другие вампиры) датируются лишь 16-ым веком. С появлением книгопечатания Ордо Дракул смогли распространять значительно больше древних и тайных текстов, необходимых для изучения и развития трансцендентальной практики ковенанта. Организация пережила неожиданный прирост участников и влияния в годы промышленной революции, затем снова в конце 19-го столетия, и ещё один – в последние десятилетия. Считается, что ковенант зародился в Восточной Европе, стремительно распространяя своё учение и владычество по мере развития транспортных средств, однако существуют вполне обоснованные теории о формировании ковенанта в Викторианском Лондоне и даже раннем Нью-Йорке.

Ордо Дракул чтят своего основателя, но совсем иначе, чем, например, чтят Лонгина представители Ланцеа Санктум. Драконы считают, что проклятие вампиризма можно и нужно преодолеть, а само Обращение – приговор, который может быть пересмотрен и отменён. Ничто - *ничто* - не вечно, гласит философия Ордена. Даже кажущаяся бесконечной не-жизнь, терзающая Сородичей, имеет свой предел. Безусловно, ещё ни один вампир, известный обществу Проклятых, не избавился от своего Реквиема благодаря ритуалам Ордена (если, конечно, не говорить о мало устраивающей Сородичей перспективе стать горсткой пепла или впасть в бесконечный торпор из-за неправильно соблюденных условий). Тем не менее, нужно признать, что подобные поиски занимают столетия, если не тысячелетия. Ордо Дракул могли упустить мельчайшую, но решающую частицу необходимого знания - а сегодня, когда технологии позволяют искать информацию по всему миру, такую деталь будет найти не так сложно, как раньше.

В этом смысле ковенант куда пристальнее следит за новшествами современного мира, нежели Инвиктус, хотя это и не даётся им с такой лёгкостью, как Картианцам. Не нужно бояться перемен – это просто ещё один инструмент, который можно использовать в своих поисках; а поскольку ковенант ценит умственное развитие в той же мере, что и духовный рост, то старейшинам Ордена необходимо сбросить оковы своего возраста и научиться пользоваться телефоном и сканером, если они хотят удержать своё положение. Это не значит, что закоснелых традиционалистов в открытую презируют собратья по Ордену (ведь, в конце концов, они могут знать что-нибудь полезное, и нет смысла рвать с ними связи), однако чаще всего их действительно оставляют проводить Реквием в одиночестве и искать пути его преодоления без помощи со стороны.

Поиск знания – основная, но не единственная задача Ордена. Представители ковенанта действительно интересуются новыми знаниями, но это скорее зависит от склада ума тех вампиров, которые вступают в Орден, чем от его непосредственных целей. Драконы стремятся увидеть истинную картину вампирического состояния и с этой целью заводят с другими Сородичами продолжительные беседы об обстоятельствах их не-жизни, чувствах, испытанных в момент Обращения, физических и этических изменениях и так далее. (В этом смысле клан Гангрел представляет для Ордена особый интерес, и Дикари, вступившие в ковенант, нередко попадают в число самых уважаемых участников). Они пытаются выявить истину о божественном замысле, проклятии Реквиема и любом другом аспекте не-жизни, который сможет привести их к ответу, которого они так долго ищут - *как выйти за рамки своего вампиризма*.

Ордо Дракул используют уникальную иерархическую систему, известную членам организации как Язык Дракона. Его представители прибегают к бесчисленным ритуалам и инициациям, прохождение которых символизирует переход участника из одного “круга тайны” или уровня развития в следующий. Продвижение в этой иерархии, судя по всему, соответствует мастерству “Колец Дракона”, но правда ли это или же подобное представление ошибочно выработалось у Сородичей из других ковенантов, пока остаётся неясным. Помимо прочего, эта структура предназначена для защиты секретов организации. Ордо Дракул не испытывают ни малейшего желания позволять кому бы то ни было – даже новопришедшим – покидать ковенант. Чем более высокого звания достигает Сородич в этой иерархии, тем больше сил он вложил в своё продвижение и тем большего он достиг – а потому, теоретически, у него не будет особого желания выходить из Ордена. Тем не менее, случаи отсоединения и предательства всё же имеют место, и куда чаще, чем Орден хотел бы признаваться посторонним.

Участники

Ордо Дракул не испытывают нужды в массовых агитациях. Хотя двери организации открыты для новых участников, принимают в неё далеко не всех (как, например, в Инвиктус), поскольку могущество ковенанта зависит скорее от интеллекта его представителей, чем от их преданности. Орден был создан не для того, чтобы свергнуть

текущую форму правления или установить свою; его члены не требуют соблюдения древних законов или поклонения некоему божеству. Они просто стремятся выйти за рамки своего бытия, что притягивает в ковенант определенный класс Сородичей. Превосходными кандидатами на вступление становятся те, кто неудовлетворен своей судьбой, но приписывает это неудовлетворение духовным или мистическим, а не кратковременным и политическим причинам. То же касается и вампиров, имеющих определённые взгляды на происхождение Сородичей, но не чувствующие в себе достаточно веры и благоговения перед догмами, чтобы присоединиться к Ланцеа Санктум. Наиболее ценные представители Ордена чаще всего происходят из числа тех, кто обладал чистым и незамутнённым сознанием ещё в смертной жизни. Такие вампиры не хуже других видят, кем они стали, но не торопятся делать вывод, что Реквием – конечный пункт их существования. В глазах Ордо Дракул такие Сородичи – настоящее золото.

Тем не менее, чаще всего в ковенант вступают вампиры, жаждущие всего-навсего обмануть проклятие не-жизни. Секретные ритуалы Ордена служат приманкой для Проклятых всех пяти кланов. Известны даже представители Ланцеа Санктум, оставившие свой ковенант ради жуткого святотатства – присоединения к Ордо Дракул. Впрочем, верно и обратное. Случается, что кто-нибудь среди Драконов приходит к выводу, что ритуалы, в которых он принимает участие – преступление перед самой природой или другими высшими силами, и решает никогда больше не возвращаться к знаниям, завоёванным такой ценой, проводя остаток своих ночей в горьком раскаянии о своём участии в запрещённых мессах. Драконы уже обратили внимание, что одни сферы исследований вызывают такую реакцию чаще, чем другие, и эти писания и доктрины представляют особенный интерес для молодых вампиров, стремящихся сделать себе имя.

В ряды Ордо Дракул вливаются представители всех пяти кланов, и не похоже, чтобы у выходцев из какой-нибудь определённой династии было особое преимущество перед другими. Само собой, представители некоторых родословных могут из поколения в поколение приводить в Орден потенциальных участников, поскольку Сиры чаще всего воспитывают своих потомков в традициях родного ковенанта, а те передают полученное воспитание своему потомству; однако в целом Орден смотрит не на клан, а на качества новичка – и примут его или нет, зависит от его темперамента и интеллектуальных способностей. И хотя далеко не все (и даже не большинство) участников Ордо Дракул отличаются академическими познаниями и начитанностью, подавляющее большинство из них широко эрудированны и как минимум хорошо образованны.

Самое сложное для новичка, желающего вступить в Ордо Дракул, - это найти Дракона, доверяющего окружающим в достаточной мере, чтобы взять его на обучение. По сути, первой задачей будущего Дракона становится поиск наставника и привлечение его внимания. Подходящим способом может стать сбор информации об Ордо Дракул (а значит, взаимодействие с Сородичами, обладающими достаточным опытом, чтобы знать что-нибудь о ковенанте), эксперименты с вампирическим состоянием и всевозможными Дисциплинами или попытки выйти за пределы своего Реквиема. Если наставника ищет целая котерия, их шансы резко увеличиваются. Орден идёт им навстречу по ряду причин. Кроме очевидного преимущества в виде опытных союзников, которые могут поделиться своими знаниями с ковенантом, котерия лучше, чем любой одиночка, приспособлена к защите от врагов или смертоносных ритуалистических ошибок. Вдобавок, хотя старейшины ковенанта никогда не говорят об этом открыто, здоровая конкуренция может пойти делу только на пользу, поскольку так Орден на первом же этапе избавляется от вампиров, желающих обмануть проклятие Реквиема исключительно в собственных интересах.

Как только потенциальный Дракон находит себе наставника, начинается период его “ученичества”. По-настоящему этот период никогда не заканчивается. Представители ковенанта стремятся к непрерывному обучению – а значит, каждый из них способен и к

бесперывному наставничеству. Церемонии “окончания” обучения предназначены лишь для самых опытных представителей ковенанта. Орден поддерживает традицию, согласно которой даже старейшина всегда может чему-нибудь научиться от более мудрого и влиятельного Дракона – и этот факт настораживает представителей остальных ковенантов гораздо больше, чем они готовы это признать.

Наряду с церемониями “окончания” в ковенанте проводятся и церемонии инициации (хотя отдельные наставники могут сначала лично проверить своих учеников, прежде чем представлять их официально всему ковенанту). Уже в первые недели обучения становится ясно, есть ли у новичка способности к постижению Колец Дракона, изучение которых считается первым шагом на пути к вступлению в ковенант. Если ученик не способен изучить по меньшей мере азы этого эзотерического искусства (причиной чего может являться как нехватка способностей, так и простое нежелание ученика целиком погружаться в духовную практику), то наставник попросту останавливает обучение. Ученик может практиковать то, что он изучил к моменту испытания, но продвигаться дальше без чужой помощи становится для него чрезвычайно трудно.

Философия

Ордо Дракул являются в равной мере светским и религиозным сообществом – но лишь потому, что существование вампиров трудно объяснить без существования Бога. Согласно учению ковенанта, сам Дракула некогда был проклят Богом, во многом подобно Лонгину из мифологии Ланцеа Санктум. Безусловно, различие этих образов в том, что Дракула стал вампиром тогда, когда вампиры уже веками существовали на Земле. Так или иначе, Орден не требует от своих последователей фанатизма, свойственного Благословенным и Аколитам, поскольку это не имеет значения для его целей. Учение ковенанта проверено с той же научной строгостью, что и любая из их церемоний, так что свои мистические пути они изучают без поклонения и служения высшим силам. Простого уважения вполне достаточно.

Непосвящённому философия Ордо Дракул может показаться непроходимым болотом из теософских и даже неовикторианских принципов. Кое-кто из вампиров уподобляет Орден тайному обществу наподобие Золотого Рассвета или Масонов – и надо признать, что подобные параллели вполне обоснованны. Тем не менее, с этим сравнением можно поспорить. Всякий, кто достигает в Ордене определённого ранга, получает соответствующие возможности и способен выполнять действия, недоступные другим Сородичам.

Основные принципы ковенанта приведены ниже.

Ничто не вечно

Участники Ордо Дракул достаточно хорошо понимают свою природу, чтобы не называть себя по-настоящему “бессмертными”. Ни один Сородич не застрахован от смерти – даже если он не вступает в опасные заговоры и не пытается превратить оборотня в своего слугу. Достаточно неосторожного обращения с огнём или неправильного расчёта времени, оставшегося до восхода солнца, и целые века опыта и страданий не-жизни прервутся в один момент. Тем не менее, ковенант не рассматривает подобную недолговечность как уязвимость. Драконы считают её не более чем изменчивостью, полагая, что если бы Господь действительно хотел сделать вампиров неизменными, он бы не допустил, чтобы существовали столь лёгкие способы их уничтожения, и тем более – чтобы кто-то из них мог менять свою форму. Такого же взгляда Орден придерживается и касательно изменений, которые могут первоначально казаться пагубными, а не благотворными. Дома сгорают, самолёты разбиваются, Князья лишаются своих доменов, ковенанты вступают в заговоры, оборотни воюют, – а Ордо Дракул просто напоминает своим участникам, что ни одно явление в мире не длится вечно. Это отнюдь не бессилие, не отчаяние и не вызов судьбе. Просто нужно спросить себя: “Что мы можем извлечь из

этого изменения?». Даже если и ничего, то всякое изменение – это необходимое напоминание о том, что изменения неизбежны.

Изменения должны иметь смысл

Центральной ступенью в преодолении вампирического состояния является понимание того, почему это необходимо. Драконы видят в не-жизни препятствие, а не проклятие, хотя никто из них не забывает и не отрицает, что вместе с тем Реквием – это всё же проклятие. По мере исследования и постижения Колец Дракона – а соответственно, и личного изменения на фундаментальном, мистическом уровне, - Драконы приближаются к окончательному избавлению от вампирической оболочки.

У этого принципа есть и более широкое понимание. Всякий поступок влечёт за собой реакцию, и пока Дракон не сможет предсказать результат планируемого действия, ему не следует его предпринимать. Наиболее ярко это отражено в духовной практике Ордена. Продвижение через Кольца Дракона уже в очень скором времени отделяет участников от их собратьев, что преподносит им превосходный и очень наглядный урок того, как действует причинно-следственная связь. Чем больше силы получает вампир, тем меньше он способен её понять. Молодые участники ковенанта, стремящиеся к выгоде, которую предоставляют Кольца, и вдохновлённые самой мыслью о выходе за пределы своего состояния, часто не понимают этого парадокса. Однако многие наставники Ордо Дракул считают этот урок сложнейшим, но самым необходимым уроком Реквиема. Если действие не направлено на какую-то определённую цель, то со временем оно неизбежно приведёт к беспорядку и разрушению. А Орден вовсе не склонен легкомысленно погружаться в хаос, оправдывая его утверждениями, что “изменения неизбежны”.

Традиции и ритуалы

Важнейшими отношениями в ковенанте являются отношения ученика и наставника. Ритуалы и методы обучения могут варьироваться от одного наставника к другому. Кто-то из них может давать уроки в неофициальной обстановке, другой – настаивать на послушничестве в духе монашества, заставляя ученика переписывать рукописи и выполнять чёрную работу большую часть ночи и посвящая его в секреты трансцендентности лишь в последний час перед восходом солнца.

Само собой, ковенант прибегает и к некоторым наиболее важным обрядам и к самым распространённым методикам обучения, общим для всего Ордена.

Титулы и полномочия

Как сказано выше, в основе Ордена лежат отношения между наставником и его последователем. Нередко участники ковенанта пользуются званиями, содержащими отсылки к именам своих учителей (разумеется, если те пользуются уважением), и точно так же старейшины Ордена, руководящие исключительно способными учениками, могут считать комплиментом, если к ним обращаются как к “наставнику [такого-то]”.

Безусловно, не все участники Ордо Дракул занимаются обучением, и Сородичи, принимающие другие обязанности, пользуются в ковенанте особым уважением.

Хранители

Среди уважаемых представителей Ордо Дракул большим почтением пользуются Хранители, отвечающие за сохранность локаций, обладающих мистической силой. Орден старается охранять такие места от других существ по целому ряду причин. Во-первых, любой неосведомлённый адепт с зачатками магических способностей (что в глазах Ордена означает *любое* сверхъестественное существо, в том числе и представителей других ковенантов – особенно Аколитов и Благословенных), не пройдя надлежащего обучения, может случайно разрушить силу такого места и нанести ущерб всем окрестностям. В городских мифах Сородичей увековечены истории о неудавшихся ритуалах в особенно

сильных местах, которые неожиданно потеряли всю свою силу из-за шабашей смертных волшебников, шаманских обрядов вервольфов и деятельности сатанинских культов.

Во-вторых, такие места представляют собой ресурсы, владение которыми позволяет Ордену получить дополнительную власть и отрезать от этой власти своих соперников. Кроме того, Ордо Дракул прекрасно знают, с какой готовностью многие из других ковенантов разрушат эти места, лишь бы не позволять Драконам использовать их, - и даже в лучшем случае соперники ковенанта будут отчаянно торговаться за доступ к этим ресурсам.

В-третьих, магические места пребывают в безостановочном изменении, и хотя обычно значительные перемены занимают десятилетия или даже столетия, бывает, что в них происходят всплески магической силы, о которых Ордену следует знать как можно скорее.

Наконец, по сведениям ковенанта, некоторые места действительно могут оказаться духовными или символическими святилищами, которые необходимо защищать от осквернения ничуть не меньше, чем от обычного разрушения.

Чаще всего Хранителями становятся те из Драконов, кто обладает склонностью к воинскому или шпионскому искусству, хотя мало кто среди них готов отдать свою вечную жизнь за сохранность вверенной области. В конце концов, ничто не вечно, и жертвовать своим Реквиемом во имя того, что запросто может измениться в ближайшие 50 лет, достаточно глупо.

Когайон

В доменах с заметным влиянием Ордена выдающиеся Хранители могут получить должность, известную как *Когайон*. Когайон следит за тем, чтобы местоположения и границы важнейших лей-линий⁷ города, как и самые ценные из его мистических сокровищ (или даже настоящих сокровищ), и даже перечень городских Драконов держались в тайне. Обычно подобную информацию и отчёты об изменениях он записывает в виде знаков, загадок и шифров на мёртвых языках, чтобы секретные знания не попали в руки врага. По всей видимости, название титула происходит из Фракии и означает “великий глава”. Новый Когайон избирается тогда, когда умирает, уходит или лишается доверия Ордена его предшественник (а это возможно только тогда, когда минимум семь других Когайонов лишили его доверия). Получить титул Когайона – одна из величайших почестей Ордена, хотя это одновременно полностью изолирует Когайона от других участников ковенанта: все глубоко чтят его, но с принятием должности он становится целью номер один для врагов ковенанта, и мало кто захочет связываться с ним без особой необходимости. Зачастую такие вампиры быстро становятся одиночками, которых другие Драконы могут разыскивать ради совета или консультации, но почти никогда – ради долгосрочного обучения. В дополнение ко всему, Когайоны чаще всего добиваются невероятной мощи в Кольцах Дракона... хотя, возможно, некоторые просто хотят в это верить.

Адепт Дракулы

Об Адептах мало что известно – на первый взгляд они могут показаться членами некой суб-фракции или даже суб-ковенанта внутри Ордо Дракул. Кое-кто среди Проклятых подозревает, что Адепты Дракулы образуют три различные группировки, каждая из которых относится к высшим позициям Языка Дракона. Мало кому из Проклятых, не входящих в Орден, известны имена Адептов, однако в доменах с заметным влиянием Ордо Дракул часто встречаются упоминания трёх титулов: Адепт Топора, Адепт Тайны и Адепт Гаснущего Света.

⁷ **Лей-линии** – энергетические потоки, якобы проходящие через мистические места наподобие древних святилищ, стоунхенджей, монументов и т.д.

Кольца Дракона

В самом сердце не-жизни Ордена лежит тяга Драконов к преодолению ограничений своего Проклятия - философия трансцендентности. Постигание Колец Дракона дарует последователям ковенанта возможность “обходить” некоторые из аспектов Реквиема. Так, вампир может замедлить мистический метаболизм своего тела, научившись поглощать меньше крови при пробуждении. Или он может приучить организм к питанию кровью животных – вне зависимости от того, насколько сильна его собственная кровь. Побеждая эти ограничения вампиризма, Драконы удостоверяются, что они - на правильном пути к избавлению или бегству от своего Проклятия – а значит, и к переходу на новый уровень бытия, какую бы форму он ни имел.

Язык Дракона

Язык Дракона – разветвлённая иерархическая структура, продвижение через которую символизирует прогресс участников ковенанта по мере того, как они узнают всё новые тайны или основы своего проклятого состояния. За пределами ковенанта подобная иерархия мало известна, однако похоже, что все Драконы следуют единому пути только до определённого момента, после которого каждый участник выбирает себе специальность, которой он посвятит дальнейшие изучения. Многие представители ковенанта имеют по несколько званий, однако обозначают ли эти звания действующие обязанности или являются просто знаками уважения - для посторонних также остаётся загадкой. Язык Дракона – довольно туманное понятие. Известно, что оно отличается от Колец Дракона, но знание Колец, судя по всему, необходимо для продвижения в иерархии Языка. С точки зрения Проклятых, незнакомых с внутренней структурой Ордена, Язык Дракона похож на систему званий, в то время как Кольца Дракона, судя по всему, обозначают способности или потенциал вампира.

Охота на гнёзда Вирма

Мир находится в непрерывном движении – в том числе и на уровнях, недоступных восприятию Проклятых. Представителям Ордо Дракул давно известно, что одни места держат магическую энергию лучше, чем другие. Такие зоны, в разных культурах носящие различные наименования вроде “источников”, “драконьих гнёзд” или “капищ”, также не остаются на одном месте. Они мигрируют по всему миру, по мере того как мистические потоки энергии передвигают их с места на место. Аналогично из года в год появляются новые места силы. Орден установил, что множество мест, заработавших в смертном обществе репутацию “проклятых” или “жутких” (и даже “священных”), в действительности являются результатами передвижений оккультной силы, ушедшей в новую зону. Каждые несколько лет Драконы вынуждены перерисовывать магическую карту мира, определяя местоположение и траекторию таких миграций (иногда называемых лей-линиями). Этот процесс занимает недели и даже месяцы, чаще всего начиная с недели, предшествующей зимнему солнцестоянию, поскольку в такое время картографам оказывается заметно легче выполнять свою работу. Работа картографа пользуется большим уважением, если даже не благоговением со стороны участников ковенанта. Составитель оккультных карт также пользуется почтением в Ордене, и когда Дракон получает указание проверить существование магического источника в неизвестной области, это поручение считается настоящей честью. Согласно общепринятым правилам, любой мистический артефакт, обнаруженный в такой экспедиции, становится собственностью того, кто нашёл его (безусловно, только после того, как Орден проведёт его изучение и внесёт артефакт в каталог).

Бег за хвостом дракона

“Бег за хвостом дракона” - обучающая техника, приобретшая популярность с увеличением смертного населения и предназначенная для иллюстрации правила,

гласящего, что ни одно изменение не проходит бесследно. В одну из ночей наставник сопровождает ученика на охоте и приказывает ему убить смертного во время кормления (что обычно не вызывает проблем – особенно у вампиров, которые ответственно подходили к своим тренировкам). Затем наставник приказывает ему наблюдать за последствиями, вызванными убийством. Кто пострадал от смерти этого человека? Что написали в его некрологе? Кто оплакивает его? Кто пришёл на похороны? Что говорит об этом полиция? И какие усилия она вкладывает в расследование? Не угрожает ли это убийство покою других вампиров? Согласно архивам Ордена, первый вампир, прошедший этот урок, до сих пор сталкивается с последствиями убийства, которое он совершил... более 200 лет назад. В неформальном общении термин “бег за хвостом дракона” используется для обозначения Проклятого, избавляющегося от улик или погрязшего в заговорах и пытающегося предсказать результаты своей работы на каждом её этапе.

Чествование наставника

Необязательная, но одобряемая практика ежегодного чествования своего наставника (или наставников) приобрела в Ордо Дракул практически повсеместный характер. У каждого из вампиров, желающих принять участие в этом обычае, существует свой метод чествования, не в последнюю очередь зависящий от самого наставника. Для одних лучший знак уважения – обыкновенный подарок (книги, излюбленного типа жертвы или украденной из музея археологической находки). Для других настоящее удовольствие – видеть, чему научился их ученик за прошедший год. Котерии, обучавшиеся у одного наставника, иногда выступают в чествовании совместно... но зачастую это приводит только к стремлению каждого из участников доказать, что именно он заслуживает высшей оценки.

Отношения

Ланцеа Санктум

Требуют дисциплины,
но забывают от саморазвитии

Колдовской Круг

Идолопоклонники, не знающие
истинного просветления

Отстранившиеся

Как правило, не заслуживают
внимания. *Как правило.*

Инвигтус

Сильные внешне, пустые внутри

Картианцы

Не понимают
собственной ценности

The Unaligned

Отстранившиеся

Всякий раз, когда кто-нибудь из Сородичей называет общество Проклятых “низменной аристократией нежити”, есть вероятность, что говорящий – один из этих свободомыслящих, кого мир Сородичей обозначил не слишком точным названием “отстранившиеся” – или “*независимые*”.

Отстранившиеся – мятежники, иконоборцы и парии общества Проклятых, своевольно (и зачастую вполне намеренно) избегающие влияния самопровозглашённых правителей своей расы. Стремясь к свободе, они могут просто держаться вне всякой политики, не желая признавать никакого авторитета, кроме своего собственного - но вовсе не обязательно погружаясь в борьбу с Регентами и Князьями. Причин, по которым они избегают политики ковенантов, столько же, сколько самих отстранившихся. Они могут играть в мятежников, могут просто стремиться к свободе действий, могут придерживаться врождённой привычки работать самостоятельно, могут пропагандировать необычные вероучения и даже ересь – всё что угодно.

Многие отстранившиеся с яростью борются за свою независимость и готовы скорее встретить с усмешкой восходящее солнце, чем провести вечность в заискивании перед другими созданиями ночи. Хотя они и не образуют единого ковенанта, обычно о них говорят не как о законченных индивидуалистах, а как о некоем типе вампиров с определёнными взглядами, пусть даже эти единомышленники и не имеют общей организации. Как бы то ни было, схожие качества позволяют рассматривать их как единый феномен, и если вампир отвергает текущий политический строй, но не вступает ни в один существующий ковенант, остальные Сородичи почти наверняка отнесут его к отстранившимся.

Общие сведения

“Независимые” Сородичи отвергают саму идею служения или, по крайней мере, вступления в ряды неофеодальной иерархии, которую образует современное общество Проклятых. Независимые существуют столько же, сколько любой другой ковенант - хотя бы по той причине, что когда кто-нибудь учреждает некую политическую систему, всегда находятся те, кому она не нравится или кто просто хочет остаться сам по себе. В старину политически независимые Сородичи были известны как “Автаркисты” или “Анархи”, носящие это название в знак протеста против железных законов и общепринятых правил других вампиров. Им было глубоко наплевать на указы и предписания своих Князей, и единственное, чего они по-настоящему хотели – это чтобы их наконец оставили в покое. В те ночи Анархов считали глупцами, не представляющими особой опасности – разумеется, до тех пор, пока кто-нибудь из них не решал вступить в безнадёжную схватку с системой, поставив под удар и себя, и своих собратьев.

Однако стремительное распространение их идей нарушило это равновесие. За предельно короткое время множество необузданных и весьма легкомысленных Проклятых начали расшатывать мир Сородичей. Они ломали традиции, нарушали границы и принимали чудовищные решения, - и всё во имя свободы от установленного порядка. Эти волнения не могли не привлечь соответствующего внимания. И хотя с тех пор то, что считалось “движением независимых”, несколько улеглось (или, во всяком случае, отступило в тень городов, в которых обитают эти Сородичи), имиджу отстранившихся был нанесён непоправимый урон. В настоящее время далеко не один

старейшина, состоящий в организованном ковенанте, приписывает действия некоторых особо неукротимых вампиров всем отстранившимся... или, по крайней мере, старается направить их деятельность против независимых в попытке раздавить всех этих бунтарей.

Участники

Подобно тому, как Инвиктус привлекают старейшин, существование независимых как магнит притягивает молодых и обездоленных. Неонаты особенно часто вливаются в их ряды, проявляя всё большее рвение к независимости с каждой прошедшей ночью. Множество потенциальных отстранившихся происходят из числа тех, кому раскрыл глаза на действительность унижительный или шокирующий опыт знакомства с организованными ковенантами. В основном жажда свободы и независимости проявляется у молодых вампиров – однако бывает и так, что эта жажда притягивает служителя, десятилетиями пытавшегося играть в игры других вампиров, однако почувствовавшего отвращение или досаду из-за жестокой дани, которую взимает со всех Сородичей Пляска Смерти. Возможно, именно у отстранившихся самый большой приток “новобранцев” во всех группировках Сородичей – что, между тем, служит лишь дополнительным поводом для враждебности со стороны ковенантов.

Хотя великое множество отстранившихся образуют неонаты и молодые служители, это вовсе не значит, что в их ряды никогда не вступают старейшины. Определённое число вампиров довольно почтенного возраста – главным образом из числа кланов Мехет и Гангрел – высоко ценят стремление отстранившихся к независимости и порой могут даже пытаться использовать своё влияние для объединения местных бунтовщиков под единой эгидой в надежде сформировать нео-ковенант со своими собственными порядками. Тем не менее, часто подобные действия со стороны предприимчивых старейшин только подпитывают враждебность, которую настоящие независимые испытывают к хоть сколько-нибудь формальным организациям Проклятых. Впрочем, это не значит, что каждый старейшина, присоединившийся к отстранившимся, просто хочет собрать персональную армию. Многие из них оставляют политику Проклятых за спиной только потому, что находят её отвратительной. Ведь в глазах большинства “организованных” вампиров возраст старейшины накладывает на него соответствующие обязанности – и такое давление иногда вынуждает покинуть родной ковенант тех старейшин, которые легче чувствуют себя без необходимости выполнять эти обязанности.

Философия

Ведущим этическим принципом, которым руководствуются отстранившиеся, является фундаментальное положение, что любой вампир – как и любой человек – абсолютно свободен. Никто из Сородичей, независимо от их клана и возраста, не обязан кланяться главному кровопийце в домене подобно жалкому рабу. Неудивительно, что они находят титулы и позиции остальных вампиров просто никчёмными. Отстранившиеся не признают над собой “Князей”, которым они должны униженно поклоняться, как не признают и саму идею всеобщих правил. Каждый из Проклятых – что практически следует из самого их названия – вырван из братского общества смертных и брошен на вечное одиночество. Большинство отстранившиеся полагают, что ни один вампир не нуждается в вымученной системе контрактов и соглашений, чтобы держать своё слово и выполнять данные обещания. А поскольку все они одиноки, единственное, чем они по-настоящему обладают, – это слово, держать которое они могут безо всяких искусственных и лицемерных политических структур. Те, кто не держит данного слова, быстро найдут свой конец – и для этого вовсе не нужен суд городских старейшин.

Такая идея в той или иной степени образует основу идеологии отстранившихся – впрочем, как и в случае с любой идеологической основой, выражается она в ряде практических принципов, иллюстрирующих мировоззрение таких вампиров и дающих им

понимание своего места в мире вкупе с необходимыми объяснениями общих реалий не-жизни.

Опять же, такие принципы вовсе не образуют официального кодекса поведения, которого бы придерживались все отстранившиеся. Любой из них – сам себе Князь (или хочет им быть). Здесь лишь приведены наиболее общие точки соприкосновения, свойственные этому анти-ковенанту полностью независимых вампиров.

Вампир одинок по своей натуре

Для отстранившихся очевидно, что неразделимые понятия индивидуальности и свободы применительно к вечной жизни вампира проистекают из той простой истины, что вампир одинок по своей натуре. Сама душа его просит одиночества. Он закрыт для мира, который некогда был ему родным домом, и вынужден выживать на протяжении Реквиема словно волк среди стада овец, появляясь и исчезая среди человеческих толп, но более не являясь их настоящей частью.

То же касается и нового мира, в котором вампир оказывается после Обращения. Если другие вампиры видят в собственном обществе тайный уровень, существующий внутри общества смертных или *под* ним, то отстранившиеся отвергают подобный взгляд. В их глазах сама концепция “общества вампиров” выглядит постыдной уловкой, тщательно продуманным ходом со стороны жадных до власти старейшин, жаждущих установить власть и систему там, где их попросту нет. Вампиры – чудовищные кровососущие хищники. Заставлять их сосуществовать в плохо скроенном “обществе” – путь к прямой катастрофе. Лишь уважая свою природу, свободное и одинокое равноправие, можно установить гармонию и равновесие среди Проклятых.

Власть развращает

По большей части отстранившиеся – отнюдь не дураки. Они видят, как пагубно обретение власти может сказаться на смертном; а если добавить к этому силу проклятия, совершенно буквальную жажду крови и перспективу вечной и неизменной жизни, то результатом станет балансирование на грани великой катастрофы. Многие отстранившиеся считают, что вампиры – последние, кому можно доверить власть над своей расой. Их называют “Проклятыми” не без причины, и ни один Проклятый не должен быть вожаком для других. Такой вожак может привести лишь к воротам Преисподней, и отстранившиеся понимают это слишком хорошо, чтобы идти с ним в ногу. Будет гораздо лучше, если каждый вампир сам найдёт для себя дорогу к желаемому.

Это вовсе не значит, что отстранившиеся пренебрегают властью и авторитетом. Они такие же вампиры, как и все остальные, и к тому же многие из них полагают, что бороться с огнём можно только огнём. Даже те, придерживается другого мнения, не могут отрицать силы, которую даёт обладание внушительными богатствами или влиянием в смертных кругах. Однако власть отстранившихся и власть других вампиров имеет важное отличие, проявляющееся в степени ущерба, который причиняет их власть окружающим. Знать о своём одиночестве вовсе не значит забыть о существовании остальных Сородичей. Эта ошибка стала роковой далеко не для одного благонамеренного отстранившегося. Хитрость в том, чтобы научиться соблюдать равновесие между удовлетворением своих политических нужд и соблюдением интересов своих соседей. А кроме того, получение власти и авторитета в обществе Проклятых считается среди отстранившихся чрезвычайно опасным приобретением, и поэтому многие из них предпочитают ограничиваться влиянием только на общество смертных.

*Я был слеп, но прозрел силой крови Христовой
Хотя Октавиан вырывал мне зубы и терзал мой язык, я по-прежнему предлагал ему
отказаться от своих идолов
Я был погребён, но восстал, был убит, но воскреснул
Что это, если не чудеса?
Однако если это чудеса, то почему Бог наградил ими меня, вместилище зла?*
Завет Лонгина

Belial's Brood

Свора Белиала

Не всякий ковенант столь же чётко структурирован, что и большинство остальных. Напротив, некоторые обладают локальным характером или просто слишком малы, чтобы пользоваться иерархической системой, столь необходимой для крупных организаций. Однако в случае со Сворой Белиала в чёткой структуре и вовсе нет никакой нужды, поскольку *“делай, что хочешь, и таков будет единственный закон”⁸*.

Необузданная стая демонопоклонников, сатанистов и извергов, Свора Белиала заявляет, что все Сородичи – выходцы из самого настоящего Ада. Вампиры – вовсе не “уникальная раса существ”, а ни много ни мало демоны в человеческом обличье или же дьяволы, вырвавшиеся на поверхность Земли из пропахших серой глубин Преисподней. Согласно учению ковенанта, единственной целью всех Проклятых является полное удовлетворение самых тёмных желаний своего Зверя.

Свора – самая сатанинская фракция Проклятых. Её участники упиваются своим пороком, нечеловеческой болью и муками, причиняемыми окружающим безо всякого сожаления и даже повода. Там, где проносится Свора, дома сгорают как спички, смертные погибают под перевёрнутыми машинами, а перепуганные жертвы скользят в крови, струящейся вниз по улице. Свора провозглашает, что все вампиры должны воплощать силу Зверя. Проклятые не должны служить никому, кроме Дьявола!

Обычно Свора долго не проживает - в каком бы домене она ни оказалась. Их поведение противоречит самой идее длительного сосуществования вампиров и смертных, в пух и прах разбивая концепцию Маскарада в её буквальном и переносном смысле. Мало кто из Князей решается предоставить Своре убежища в своём городе или просто готов разрешить им остаться в домене. Даже если он не обрушит на представителей культа силу всего домена, скорее всего они встретят свою Окончательную Смерть в предельно короткие сроки. Безудержный темперамент и смакование своей порочности очень быстро привлекает к Своре внимание охотников на нежить, местных властей и других группировок, не желающих терпеть рядом с собой кровожадных демонопоклонников.

По-настоящему любопытным качеством этого ковенанта можно назвать тот факт, что какие бы усилия ни прикладывали трезвомыслящие Сородичи к его уничтожению, сатанинская идеология Своры каждый раз выживает и зарождается в новом месте. Мало кто среди представителей ковенанта оказывается достаточно мудр, что вести себя тихо и осторожно хотя бы время от времени, так что Князья, истребившие их местную ячейку до последнего члена, нередко оказываются перед шокирующим фактом, что уже через несколько лет Свора вновь возвращается в их домены. Хаотическая философия группы слишком безумна, чтобы иметь хоть какой-то “духовный центр”, но если это действительно так, то как объяснить бесконечное возрождение их учения при бесперывном искоренении и уничтожении этой ереси многочисленными врагами?

⁸ Одно из основных положений Телемы



VII

Один из общемировых “ковенантов” попросту не имеет названия. Хотя сама эта организация состоит из простых вампиров, её представители ведут себя так, словно ненавидят всех Проклятых за пределами своего мистического ордена, и в буквальном смысле пытаются уничтожить всякого Сородича, попавшегося им на глаза. Даже упоминание этих вампиров в качестве “ковенанта” может оказаться ошибочным, поскольку никто не знает, действительно ли они образуют ковенант или же “VII” – представители нелюдимого клана или какого-то фанатического культа. Название “Семь”, под которыми они известны другим вампирам, происходит от символа, который оставляют члены этой организации после особенно жутких или известных атак, - символа римской цифры 7.

Представители VII чрезвычайно редки, и не всякий домен оказывается на пути их геноцидальной организации. Но нехватку участников они с лихвой компенсируют рвением и жгучей ненавистью ко всем вампирам. Некоторые из них были схвачены Сородичами, но из их показаний (большая часть которых вытягивалась из них вместе с жилами или путём сверхъестественного воздействия на сознание) можно узнать лишь несколько весьма туманных подробностей.

Члены Семи, по всей видимости, не подвержены приступам безумия, провоцируемым первой встречей между незнакомыми вампирами. Однако при этом они способны распознавать Сородичей по доступному только их зрению знаку, который они называют “меткой Предателя”. Даже самые тщательные попытки объяснить значение “имени” этих вампиров в лучшем случае могут дать лишь очень приблизительный перевод. Даже под гипнозом они не могли описать, кто они такие, а сканирование их разума не давало ничего, кроме визуального образа римской цифры VII или иероглифа на неизвестном языке, смысл которого вампир, проводивший сканирование, так и не смог как следует объяснить.

Несмотря на загадочную природу и цели организации одно о них известно наверняка: члены Семи действительно не остановятся ни перед чем, только бы истребить остальных вампиров. Они уверены, что являются наследниками некоего короля, преданного вампирами сотни, если не тысячи лет назад, и что задача их организации – уничтожить Проклятых. Только избавив мир от скверны Сородичей, они смогут достигнуть “Шабаша”, под которым они понимают возможность вернуть себе утерянное королевство. Детали противоречат одна другой. Одни члены организации полагают, что возвращение наследства избавит их от мистического проклятья, другие считают, что “королевство” – не более чем метафора, и в действительности они – слуги Божьи, направленные Его рукой для избавления мира от гнёта Сородичей. Без сомнений, члены Семи происходят из расы вампиров – они поглощают кровь точно так же, как и любой другой представитель Сородичей. Но вот истинная природа их фанатической миссии остаётся загадкой.

Какой бы ни была причина их ненависти к Сородичам, Семь далеко не глупы. Они знают, что большая часть мира не видит различия между ними и их заклятыми врагами, поэтому они соблюдают Маскарад по всем правилам. Семь не станут бросаться в схватку, если заранее знают, что проиграют её – вместо этого они терпеливо ждут, пока в руки им не попадут все возможные карты. Учитывая достаточно небольшое количество их участников, Семь не так уж и часто вступают в открытые конфликты с Сородичами, хотя

это далеко не редкость. Диверсии, заказные убийства и тактика тайной игры куда больше подходят возможностям организации, но считать их лишь смертоносными ассасинами значит сильно недооценивать их способности. Далеко не один Сородич встретил свою Окончательную Смерть от когтей котерии VII, ошибочно полагая, что уничтожил своих врагов.

Мифология Сородичей

Вампиры - бессмертные кровососы, сила которых по представлениям смертных бросает вызов самим законам природы. Они встречаются во многочисленных мифах, преданиях, сказках - а потому для смертных было бы настоящим сюрпризом узнать, что у вампиров есть собственные легенды и мифы. Так, например, значительная часть истории Проклятых сохранилась лишь в замутнённой и искажённой мифической форме. Откровенно говоря, смертным цивилизациям больше известно о своём прошлом, чем Проклятым – о своём.

На первый взгляд это кажется невозможным. Вампиры *бессмертны* - и многие из них лично участвовали в крупных исторических событиях. Если смертным приходится полагаться на письменные отчёты и археологические данные, чтобы собрать воедино клочки информации об истории своего прошлого, то вампирам должно быть достаточно просто поговорить с тем, кто своими глазами видел это прошлое. Разве нет?

Нет. Чем старше вампир, тем более сильной крови требует его сущность для выживания, и в конце концов он оказывается перед фактом, что его голод можно насытить лишь кровью других Сородичей. Такой голод практически неизбежно приводит к торпору – добровольному, с целью ослабить через него свою кровь, или вынужденному – из-за нехватки доступной пищи.

В торпоре разум Сородича погружается в дрему. Трудно сказать, является ли это проявлением некоей мистической связи между вампирами или врождённым свойством их разума, но все Сородичи подвергаются схожим видениям. Так, они многократно видят и чувствуют всё, что переживали и делали в прошлом. Эти видения неизбежны, длительны и цикличны – однако вместе с тем они чрезвычайно изменчивы. Спящий Сородич действительно видит события прошлого, но не так, как они происходили на самом деле. Ближе к концу второго или третьего десятилетия торпора разум вампира несколько искажает его память о собственном Реквиеме. После столетий торпора его воспоминания в лучшем случае будут только отчасти совпадать с тем, что происходило в действительности.

А это значит, что каждый Сородич, лично участвовавший в исторических событиях, помнит их в несколько (или даже значительно) искажённом виде. Ни один вампир не может помнить всех фактов о конкретном событии или даже эпохе. Без должного расследования вампир просто не сможет собрать воедино всю правду о прошлом, поскольку всякий Сородич уверен, что его видение этих событий – самое верное, и практически никогда не готов принять чужие поправки.

Всё это вынуждает Сородичей обратиться к собственной мифологии, древним верованиям и письменным хроникам, передающимся из века в век и из поколения в поколение – точно так же, как это делают смертные. Некоторые из таких хроник содержат данные, совпадающие с воспоминаниями старейшин, что говорит хотя бы об относительной достоверности этих записей (как в случае со свидетельствами о римском происхождении социума вампиров). Другие записи говорят о событиях и местах, которые не мог видеть своими глазами ни один современный вампир, что придаёт им статус бездоказательных. Хотя им и можно верить, лишь самый наивный вампир может надеяться, что Сородичи хоть когда-нибудь придут к единому мнению по этому вопросу.

Древние тексты лежат в основе множества верований Сородичей или хотя бы их взглядов на происхождение своей расы - так же, как Библия, Коран и другие священные писания формируют основу большинства человеческих религий. Некоторым Сородичам чрезвычайно трудно принять эту мифологию. У вампиров сложные взаимоотношения с религией, ведь само их существование служит для них (или, по крайней мере, для большинства из них) достаточным доказательством того, что наука может объяснить далеко не всё. Большинство вампиров действительно склонны верить, что некое божество или высшая сила *должны* существовать. Совсем другое – приписывать этой сущности бесконечное милосердие или жажду справедливости, как это делает большинство

религий. И тем не менее, мало кто из вампиров действительно верит, что Бог ответственен за то, кем они стали, и уж тем более за создание расы вампиров. Может ли милосердное божество допустить, чтобы такое происходило с лучшими из его творений? Так что, хотя немало Сородичей верят в Бога – в силу искренних убеждений или простой привычки, - не так уж много из них считают Его достойным поклонения.

Необходимо также учитывать неотъемлемую склонность вампиров к обману и манипулированию. Редкий вампир не делает ложь и притворство своей повседневной тактикой. Что с того, что *Завет Лонгина* говорит, где правда, где ложь и как должны вести себя все Сородичи? *Ритуалы Дракона* говорят обратное. Кто может определить, кому на самом деле принадлежит авторство книг, освещающих происхождение Проклятых? У вампиров нет других свидетельств о происхождении таких текстов и слухов, кроме утверждений других Сородичей. А поскольку мало кто среди них готов поверить даже самой незначительной информации, если она исходит из уст другого вампира, то с чего бы им верить Сородичам в столь важных вопросах, как происхождение, долг и предназначение всех вампиров? Как бы то ни было, высшей инстанцией в этих вопросах является кровь, которая заставляет Проклятых соблюдать Традиции даже более эффективно и тщательно, чем могло бы заставить любое формальное предписание.

Это и разделяет многих вампиров на всевозможные лагеря. Ланцеа Санктум и их исторические партнёры по послероманскому союзу, Инвиктус, верят в истинность Завета Лонгина или хотя бы в большую часть описанных там законов – а Благословенные и вовсе подводят под них свою веру и поведение. (Впрочем, нужно сказать, что Инвиктус начинают относиться к этим законам как к обыкновенному запудриванию мозгов всякий раз, когда дело касается их интересов; в остальное время им это попросту безразлично). Представителям Ордо Дракул известно другое писание – Ритуалы Дракона, которые, не запрещая следования заветам Лонгина, одновременно и не требуют их соблюдения для удержания своих позиций. Колдовской Круг редко прибегает к официальным теориям о происхождении вампиров, больше полагаясь на устные традиции, опережающие учения Благословенных и Драконов. Остальные чаще всего отвергают подобные постулаты как совершенно никчёмный вымысел или как пропаганду, за которой стоят влиятельные старейшины, ищущие очередного средства для достижения своих целей. И только очень немногие вампиры колеблются между верой и атеизмом. В целом Сородичи склонны или горячо верить в какой-то определённый миф, или же отвергать их все целиком.

Мифология, вера и поведение Сородичей

Верования Проклятых, столь фанатично и преданно следующих определённой мифологической догме, настолько распространены, что нередко даже другие Сородичи, не признающие ту или иную теорию, следуют порождённым ей правилам и законам. Так, три официальные Традиции, соблюдаемые практически во всех доменах Сородичей, некогда были учреждены Лонгином (во всяком случае, так утверждают) и распространялись давно исчезнувшей Камарильей. Многие из локальных традиций также косвенно обусловлены Заветом Лонгина (больше сведений о Традициях можно найти на **стр. 104**). Традиция Маскарада особенно часто ставится в пример Сородичам в качестве доказательства мудрости и дальновидности Лонгина. Его последователи полагают, что если их прародитель сумел предвидеть необходимость Сородичей укрываться от глаз человечества ещё в те времена, когда смертные не так резко превосходили вампиров численностью, то и другие указания Лонгина пропитаны его мудростью.

С другой стороны, немало региональных культов Колдовского Круга основывают свои традиции на представлениях и мифологиях древних культур, предшествующих распятию Христа и нередко – полностью независимых от христианства. И тем не менее, их совершенно самостоятельная теология привела к чрезвычайно схожим ограничениям в поведении, что соблюдаются и их противниками из Ланцеа Санктум. На взгляд Аколитов,

если Лонгин и существовал, то ему следовало ограничиться письменными указаниями безо всяких попыток объяснить происхождение Проклятых.

Точно так же не отрицают теорию Лонгина и Ордо Дракул, готовые даже подтвердить её, если окажется верным их собственный миф о происхождении Проклятых. Если Дракула перешёл в мир Сородичей, не имея Сира, то же могло случиться и с Лонгином – и с их предтечами, чьи имена и деяния были просто забыты Сородичами.

Другой щекотливый вопрос касается происхождения кланов. Как они получили свои названия? Кто их основал? Происходят ли кланы из одних мест или же они зародились отдельно друг от друга, смешавшись только в эпохи, доступные памяти Сородичей, в мире, который насчитывает куда больше лет, чем подозревают вампиры? Хотя очевидно, что кланы предшествуют ковенантам, принадлежат ли они одному историческому периоду?

На эти вопросы не существует ответов, так же как не существует ответа и на вопрос о происхождении Проклятых. Эти теории не получили своих доказательств – по крайней мере, пока. Безусловно, набожные, эрудированные или попросту любопытные Сородичи не прекращают своих поисков: тайные храмы в забытых землях, доисторические домены, заброшенные убежища в разрушенных городах, - всё это вкупе со множеством найденных артефактов теоретически может дать окончательный ответ на вопрос, *почему* существуют вампиры. Однако такой ответ может породить только новые вопросы – или, возможно, кто-то намеренно скрывает его от Сородичей...

Мотивы и толкования

Ланцеа Санктум охотнее других и *прочие* других связывают себя с легендой о мессии, давшем начало их организации. Представители ковенанта нередко интерпретируют Завет Лонгина в самом буквальном смысле, а их Священники часто используют фрагменты Завета, если не весь Завет для проведения ритуалов. Воины ковенанта нередко цитируют этот священный текст перед боем и даже *во время боя*, зарабатывая среди других ковенантов репутацию настоящих защитников веры.

Инвиктус отводит интерпретациям своего происхождения не столь существенную, однако и не последнюю роль. Старейшины Первой Знати часто пользуются отрывками из Завета, ссылаясь на принцип правления старейших, превосходство одних кланов над другими и т.д., чтобы оправдать своё место среди лидеров Сородичей. Их право на управление своими доменами (и предполагаемое господство над миром в будущем) обусловлено именно божественной волей. Едва ли хоть кто-нибудь из Инвиктус действительно в это верит, однако вера была ключевым двигателем в эпоху, в которую большинство старейшин получили своё Обращение - и к тому же, она способна ответить на многие вопросы, которые вызывает противоестественное бессмертие всех вампиров.

Картианцы (и, в некоторой степени, независимые Сородичи) часто весьма цинично смотрят на вопрос о происхождении своей расы. Если точнее, они видят в этих теориях лишь ещё один инструмент, созданный лордами для порабощения своих подчинённых. Это не значит, что никто среди них не придерживается определённых взглядов или верит в свою позицию с недостаточной искренностью. Многие верят, и по-настоящему. Но они, как правило, полагают, что Сородичи просто не в состоянии выяснить, кто был первым вампиром, и даже если кто-то и смог доказать свою теорию, вовсе ни к чему приплетать сюда божественное вмешательство. Вероятнее всего, Лонгин не писал “свою” книгу самостоятельно, а даже если писал, то система, работавшая на рассвете цивилизации, может просто не подходить политике современного мира. А в доказательство своих взглядов Картианцы приводят множество других мифологий (в том числе тех, которые играют важную роль в практике Аколитов), чтобы показать, как слабо они соответствуют современному обществу и что Сородичи просто не могут позволить себе оставаться неизменными: они должны приспосабливаться к новшествам современного мира, какой бы консервативной ни была их природа.

По вполне очевидным причинам Колдовской Круг признаёт почти безграничное число мифологий прошлого и современных сплавов из старых и новых верований. Завет Лонгина – не что иное, как сублимация старых религий, во многом действующая по тому же принципу, что и Церковь, использующая языческие обряды и ритуалы в качестве собственных священных праздников. В глазах Аколитов постыдные и святотатственные попытки учредить новую веру среди Сородичей – какую бы форму она ни имела – являются результатом деятельности нечестивых старейшин. Представители Круга не могут закрыть глаза на религии и философии других Сородичей, поскольку и сами многое взяли из общества Проклятых, и тем не менее, многие из них полагают, что эти религии становятся причиной несчастий – как в прошлом, так и в настоящем. Другие верят, что раса вампиров существует с момента Сотворения или что все они – часть божественного плана. Вампиры, склонные к шаманским и даже некромантическим практикам часто верят, что первые Сородичи были духами мёртвых, которые в силу своей чудовищной магии или некой духовной дисгармонии не смогли покинуть тела после смерти.

По мнению представителей Ордо Дракул, этот вопрос касается одновременно силы и её ограничений. Немало загадок, которые ковенант стремится раскрыть, уходят корнями в эпохи, отражённые во многочисленных креационистских теориях. Тем не менее, Орден относится к ним с тех же светских позиций, что и большинство Проклятых. Кольца Дракона и философия Ордена не должны зависеть от каких бы то ни было текстов – особенно тех, что требуют поклонения силам, стоящим *над* вампирами. Безусловно, в каждой из мифологий можно найти долю правды, однако в эпоху загадок, связанных со столь таинственными существами, как Проклятые, было бы чрезвычайно рискованно доверяться текстам, написанным кем-то из них. Ритуалы Дракона можно воспринимать и буквально, и фигурально – результат всё равно будет одним и тем же.

Меньшие по размеру группы, как правило, формируются в соответствии с постулатами более крупных ковенантов. Любая религия порождает культы и фракции – и общество Проклятых не исключение. Религиозные конфликты только сильнее разобщают Сородичей. Некоторые из вампиров славятся фанатиками даже среди Ланцеа Санктум. Такие Сородичи просыпаются каждую ночь лишь затем, чтобы исполнять предписания Лонгина, возвышать его авторитет над местными Архиепископами и Князьями и даже провозглашать, что Лонгин был первым вампиром, как бы ни опровергали этого исторические факты. Среди Инвиктус мало кто задаётся вопросами о религии, однако эти вампиры часто следуют определённым религиозным догмам для привлечения ценных союзников, разделяющих эти догмы. Другие религиозные группы, часто высмеиваемые Сородичами как культы “Судного Дня”, держатся лишь на вере их представителей в то, что одной ночью древние предки вампиров пробудятся, чтобы сожрать собственное потомство. Свидетельств, говорящих в пользу того, что когда-нибудь это произойдёт (и тем более – в ближайшее время), попросту не существует, так что большинство Сородичей относятся к этим ковенантам с тем же пренебрежением, с каким типичный смертный относится к уличным надписям вроде “Конец Уже Охренительно Близок!!!”

Другие группы пытаются найти научное объяснение существованию вампиров. Обычно в такие группы вступают совсем молодые Сородичи, быстро отказывающиеся от подобных взглядов после того как начинают хоть немного понимать, чем они стали и какими способностями они обладают.

Котерии, фракции, кланы и ковенанты (во всяком случае, на локальном уровне) и даже целые домены могут объединяться друг с другом или, напротив, вступать в конфликты, основываясь лишь на религиозных догмах. Подобные разногласия не всегда разрастаются до открытого противостояния, но когда это всё-таки происходит, Сородичи оказываются в эпицентре войны, не менее фанатичной и кровопролитной, чем любая из религиозных войн смертных.

Однако важно заметить, что мифология Проклятых не заменяет, а дополняет религию. Мифология Аколитов лишь расширяет или модифицирует древние пантеоны

смертных. Сородичи, чтящие Лонгина как пророка, верят и в христианского Бога. Вампиры гораздо чаще придерживаются мифов, гипотез и взглядов *наряду* с буддистскими, христианскими, индуистскими или мусульманскими верованиями, чем заменяют религию собственной мифологией.

Голконда

Одно понятие лишь очень кратко упоминается в Завете Лонгина и Ритуалах Дракона, чаще встречаясь в других писаниях (наподобие *Ракты Веды* и *Цикла Деметры*). Это - миф о Голконде. Согласно этому мифу, Голконда - состояние просветления, в котором вампир достигает гармонии между нуждами Зверя и Голодом благодаря силе своего духа. В Голконде вампир не подвержен приступам безумия, не поддаётся Ротшреку и может пользоваться способностями, которые в обычных условиях доступны лишь обладателям самой могущественной крови. В некоторых преданиях утверждается, что вампир, достигший Голконды, может вновь стать человеком. Подробности этого процесса не были и, вероятно, *не могут быть* установлены, поскольку вампиры достигают Голконды не только феноменально редко, но и всегда по-своему - и эффекты этого высшего состояния духа, скорее всего, разнятся от вампира к вампиру.

В современные ночи мало кто верит в Голконду, поскольку большая часть вампиров видит в ней либо ещё один миф (или неправильный перевод какого-то другого понятия), либо ещё одно доказательство того, в какие дебри готовы завести себя набожные Сородичи, только бы избежать принятия своей истинной сущности. Тем не менее, некоторые Сородичи из всех сил стремятся достигнуть этого легендарного равновесия, полагая, что Голконда и есть искупление или, по меньшей мере, - уход от вечных потребностей своего тела, поскольку Голконда (как её описывают) действительно кажется способом избавления от греха и страданий.

И всё же вампиры, которые смотрят глубже многообещающих эффектов, лежащих на поверхности этого мифа, видят в нём и кое-что ужасающее. По достижении Голконды вампир отнюдь не обязательно становится "добрым". Возможно и полностью противоположное. Обретя Голконду, вампир может стать одним из самых опасных хищников мира Сородичей, поскольку он обретает идеальный баланс *в отношении вампиризма*, а не чего-либо ещё. И такой вампир не будет стремиться очистить себя от греха, а воспользуется шансом стать всепожирающим монстром. Если акула и волк существуют в гармонии с окружающим миром, то существо с интеллектом, значительно превышающим интеллект этих смертоносных животных, может стать настоящим извергом, а не праведником.



Пророки и оракулы

Ни один разговор о мифологии Проклятых не может считаться полным без упоминания группы мистиков, оккультистов и прорицателей, которые, впрочем, могут оказаться очередной легендой.

Эта группа известна под именем *Мойры* и предположительно состоит из членов одной родословной – однако к какому клану может восходить эта родословная, остаётся загадкой. (Обычно слухи приписывают Мойр крови Дэва или Мехет, однако таинственные легенды связывают их с другими кланами и даже с некоей давно забытой династией Проклятых).

Утверждается, что у Мойр сохранились летописи времён, предшествующих распятию Христа; что они нашли способ сопротивляться торпору и их старейшины помнят всё, что происходило в прошедшие века. Они хранят целые библиотеки с книгами по оккультному знанию, способными вызвать зависть у любого Дракона или Мехет. И что самое необычное, утверждается, что они владеют даром предвидения. Они знают не только прошлое, но и настоящее - и даже *будущее* любого Сородича, обитающего на

Земле. Считается, что они куда чаще встречались в прошлом, пока другие вампиры не объявили их сумасшедшими из-за их видений и предсказаний и не истребили всех до единого. Как бы то ни было, мало кто из современных вампиров утверждает, что видел кого-нибудь из представителей этой древней родословной, и большинство Сородичей полагает, что Мойры давным-давно вымерли или вообще никогда не существовали.

Тем не менее, ряд Сородичей заявляет, что Мойры действительно обладали пророческим даром. Правда, тогда бы они предвидели свой конец и укрылись бы в тех местах, где никто бы до них не добрался...



Традиции

Общество Проклятых давно бы рухнуло под собственным весом, если бы не скрепляющие его узы. Как и в случае с любым другим обществом, мир Сородичей держится на законах и соглашениях, соблюдаемых его представителями. Во многом “законы” вампиров столь важны для их общества из-за самой природы этого общества. Вампиры – двуличные хищники, выживание которых полностью зависит от их способности укрываться от глаз своих жертв. Наиболее консервативные ковенанты не забывают напоминать окружающим, что в современные ночи малейшее проявления беззакония среди вампиров может стать величайшей угрозой для самого их общества.

Как результат, вампиры придерживаются свода законов, известных как Традиции. Любопытно, что три наиболее важные Традиции соблюдаются во всём мире Сородичей, хотя далеко не все сходятся во мнении касательно их истоков. Эти Традиции – нерушимые законы Крови, передающиеся от вампира к потомку подобно проклятью не-жизни. Они заложены в саму физиологию Сородичей. Каждый из них инстинктивно постигает Традиции в момент Обращения.

Кроме Традиций существуют и менее официальные и порой даже ошибочные модели поведения, время от времени возникающие в обществе Проклятых. Некоторые из них по прошествии многих столетий даже добились статуса неофициальных Традиций. Какие-то из них различаются в разных доменах, областях или кланах, другие соблюдаются лишь в определённых ковенантах. Три из них даже считаются почти столь же значительными, как и сами Традиции, просто их понимание не приходит к Сородичам с Обращением. Они так же служат защите и укреплению общества Проклятых в его современном виде. Каждому из таких обычаев дала начало одна из Традиций, и каждый из них был принят лишь после долгих дискуссий.

Вампиры, как правило, принимают Традиции близко к сердцу. Одни верят, что “так было всегда”, другие просто считают, что это ещё одно условие их проклятого состояния. Те Сородичи, кто достаточно долго изучал этот феномен, считают, что несмотря на физиологические истоки Традиций, сами они в той форме, в которой их соблюдают сегодня, некогда были распространены Камарильей. Эта теория заслужила наибольшего признания в социуме вампиров. Особенно фанатичные члены Ланцеа Санктум вполне ожидаемо заявляют, что изначально Традиции были описаны в догме Лонгина. И хотя другие священные, псевдорелигиозные и экзистенциальные законы (в том числе те, что поддерживаются Аколитами и Драконами) также существуют, центральное место Традиций в не-жизни вампиров остаётся неизменным. “Еретики”, выступающие против законов Сородичей, чрезвычайно редки, и по большей части они встречались лишь в ранние ночи существования Проклятых. Несмотря на все свои разногласия (которых было отнюдь не мало), большая часть Сородичей соглашается друг с другом в том, что пойдёт на пользу их обществу, а что нет, особенно если ответы на эти вопросы подсказывает сам их организм. Можно не соглашаться с теориями, законами или даже фундаментальными постулатами, но бороться с врождёнными нуждами своего тела решаются немногие.



Первая Традиция: Маскарад

Не открывайте своего истинного лица тем, кто не одной с вами Крови. Это нарушит ваш долг перед единокровными.

Вторая Традиция: Потомство

Обращение связывает вас и вашего потомка. Ответственность за его поступки ложится на вас.

Третья Традиция: Амарант

Не дозволено поглощать Витэ других вампиров. Нарушив этот закон, вы неизбежно пробудите в себе Зверя.



Первая Традиция

Пожалуй, самый важный из всех мировых законов общества Проклятых сформулирован в Первой Традиции - Традиции Маскарада. Без него существование Проклятых среди людей обнаружилось бы чрезвычайно быстро, поставив под угрозу всю расу Сородичей. А учитывая аппетиты вампиров, трудно поверить, что смертные поняли бы своих кровососущих соседей и согласились бы и дальше терпеть их существование. Нарушение Маскарада привело бы к войне людей и вампиров, которой не видели со времён Испанской Инквизиции, когда смертные охотники впервые дали вампирам понять, какую угрозу для них представляет сплочённость и вера людей.

До новейшего времени эту Традицию соблюдали с меньшим энтузиазмом, а в ряде случаев высокомерные (или попросту глупые) Сородичи могли даже пренебрегать ей в открытую. Старейшины могли не скрывать психозов, торжественно демонстрируя перепуганным смертным всю мощь своего Проклятия. Ещё не было телефонов, по которым можно было позвать на помощь - как зачастую не было и самой помощи. Таким образом, некогда Проклятые действительно безраздельно правили ночью.

Но время шло - мир менялся. Смертные не могли вечно бегать от хищников, прячущихся среди них. Мир живых расширялся, мир мёртвых - сужался. Сегодня этот мир выглядит совсем маленьким для вампиров. Хотя сама планета не изменилась, населяющие её смертные стали умнее, хитрее и многочисленнее. А теперь, с появлением Интернета и радиосвязи, смертные стали ещё сплочёнее. Маскарад теперь можно поставить под угрозу простым нажатием кнопки. При всей своей силе Проклятые никогда ещё не были так уязвимы - и так близки к обнаружению.

Учитывая столь неустойчивое положение дел, нарушение Маскарада сегодня считается одним из самых непростительных преступлений среди Сородичей. В глазах некоторых Князей открытое нарушение Первой Традиции может рассматриваться как достаточный повод для казни преступника, и уже не один Князь заработал себе репутацию настоящего цербера из-за того, что слишком пристально следил за соблюдением этой Традиции. Из-за весьма субъективной природы подобных действий Традиция Маскарада стала предметом ожесточённых споров среди Сородичей. Некоторые Князья не брезгают пользоваться Маскарадом как оправданием для устранения своих политических оппонентов, и всякий, кто попал в немилость местного Князя, вынужден особенно тщательно следить за своим поведением на людях – как и за поведением своих компаньонов.



Утраченные черты

Учитывая безрадостную судьбу, которая ожидает вампиров в том случае, если их истинный облик будет раскрыт, Традиция Маскарада поддерживается в обществе Проклятых особенно тщательно. И не в последнюю очередь в этом Сородичам помогает

само их Проклятие, облегчающее их способность поддерживать Маскарад (и тем самым скрываться от смертных глаз). Как только вампир получает Обращение, его отражение начинает медленно деформироваться. С наступлением третьей ночи процесс вступает в финальную стадию, и черты новообращённого окончательно размываются на любой отражающей поверхности или зеркальной технике: таким образом, невозможно определить черты Сородича по фотографиям или видеоплёнке (хотя его голос на записях остаётся неизменным). Усилием воли Сородич может препятствовать этому эффекту (что возвращает ему утраченные черты), однако, как правило, это длится в течение крайне непродолжительного времени. В этот период вампира можно сфотографировать или заснять на плёнку, однако в большинстве случаев уже записанное изображение вскоре утратит чёткость. Основным фактором, по всей видимости, является сила крови вампира, поскольку чем он слабее, тем дольше сохраняется чёткость его фотографии. Иногда встречаются и исключения, но исследователи Проклятых до сих пор не в силах понять, как и чем они обусловлены.



Домен

Право на обладание доменом – ещё одна древняя традиция Проклятых. В старину, когда Сородичей было значительно меньше, каждый из них мог объявить своей территорией целую область. Когда возникали территориальные конфликты, их результаты были чудовищно кровопролитны, поскольку Сородичи одинаково реагировали на реальные и мнимые вызовы своей власти. Со временем право на домен обрело статус одной из самых уважаемых традиций в цивилизованном обществе Проклятых. Это общество нуждалось в чётко обозначенном законе о доменах хотя бы по той причине, что без него вампира снова бы погрузились в междоусобицы и бессмысленные разногласия. Результатом - не слишком формальным и своевременным – стал закон о доменах.

Согласно этой традиции, вампир может объявить желаемую область своим доменом – конечно, только в том случае, если она ещё не находится под управлением другого вампира. В пределах домена его слово – закон, обязательный для всех вампиров. Если другой Сородич предъявляет свои права на часть домена или даже на всю его территорию, то он должен либо обговорить своё намерение с текущим хозяином территории, либо захватить её силой. Такое положение дел было нормой в течение многих столетий, и хотя оно зачастую вело к новым междоусобицам и беспорядкам, традиция всегда пользовалась уважением среди Сородичей.

С наступлением нового времени этот закон претерпел существенные изменения. Чем сильнее сужался мир Проклятых, тем очевиднее становилось разделение этой традиции на две противоположных концепции. Так, сегодня Сородичи признают только два определения слова *домен* (в традиционном смысле этого термина). Первое – домен в самом распространённом значении – *домен Князя*: например, домен как город или столичная область. В пределах такого домена высшей инстанцией является Князь, решающий даже то, кому дозволено и кому *не* дозволено питаться на его территории и кто получает официальную протекцию с его стороны. Однако внутри крупного домена существует и “личный”, меньший по размеру домен, во многом напоминающий лишь бледное подобие доменов древних времён. Каждый такой домен по традиции пользуется защитой правителя. А потому, хотя сам домен располагается внутри более крупного домена, его хозяин может устанавливать в нём собственные традиции и законы. Дом вампира – его крепость, даже если эта крепость и выстроена внутри другого домена. Лишь в самых малоцивилизованных землях Князь будет посягать на права обладателя такого домена, если он некогда был подарен ему или захвачен им.

Вторая Традиция

Вторая Традиция, вероятно, порождает больше смятения, непонимания и неприятия среди Сородичей, чем любая другая. Согласно этой Традиции, Обращение новых вампиров практически запрещено. Однако мир населяет огромное число вампиров. Для Проклятых этот закон - один из самых больших парадоксов их расы, по крайней мере для тех, кто старается изо всех сил придерживаться Традиций.

Сородичи не имеют единого мнения даже в вопросе происхождения своих законов. До сих пор не дано хоть сколько-нибудь удовлетворительного ответа на вопрос “Почему?”. Так, если первый вампир действительно не хотел, чтобы его потомки создавали других Сородичей, *почему* он сам создал себе потомство и наделил их способностью к воспроизводству? Многие полагают, что первый Сородич, проклятый на вечное одиночество, просто не выдержал этой муки и решил создать себе друга, как до сих пор делают многие одинокие Проклятые. И тогда нетрудно предположить, что второй из вампиров, ступавших по Земле, нарушил волю своего Сира (будь он мужчиной или женщиной) и породил самую первую стаю Проклятых. Кое-кто полагает, что эти потомки и стоят у истоков современных Сородичей. Как бы то ни было, те, кто верят в подобные истории, полагают, что Бог (каким бы он ни был) хотел преподать первому вампиру урок одиночества, к которому приводят предательство и потеря ближнего.

Вне зависимости от происхождения этой Традиции, её закон со временем был нарушен. Хотя лишь немногие из вампиров оспаривают этот закон (или жалуются на его сложность), многие задаются вопросом, как соблюдать его в современные ночи. Многие отстранившиеся (и даже кое-кто среди организованных ковенантов) считают, что самого Проклятия вполне достаточно, чтобы ограничить количество современных вампиров естественным путём, без привлечения искусственной иерархии и политики. В свою очередь, Картианцы считают, что современное общество должно обсудить эту Традицию и навсегда решить, как относиться к ней, вместо того чтобы слепо придерживаться устаревшего правила. Неудивительно, что Инвиктус предлагают оставить решение этого вопроса на откуп старейшинам доменов, а Благословенные придерживаются ключевых положений Завета. Драконы иногда предпочитают Обращать потомков и передавать им накопленные знания, вместо того чтобы сохранять эти знания лишь в своей памяти. Из всех ковенантов последователи Колдовского Круга менее всего склонны соблюдать эту Традицию и потому создают себе большое число потомков в ходе таинственных церемоний.



Ослабление воли

Всякий раз, когда кто-нибудь из Сородичей намеревается Обратить потомка, он совершенно сознательно нарушает один из предполагаемых постулатов Сородичей. Как и в случае с Маскарадом, этот эдикт направлен на сохранение общества Проклятых и не может быть проигнорирован. Сам факт проклятия нового вампира на вечность не-жизни требует больших душевных усилий со стороны его Сира, и акт Обращения заметно подрывает волю такого Сородича.



Попечительство

Будучи ответвлением Второй Традиции, попечительство уходит корнями в глубокую древность, когда число Сородичей было значительно меньше, а их социальная система – заметно слабее. В те времена вампир, собирающийся нарушить правила собственной физиологии, увеличив численность Проклятых, должен был убедиться, что его потомство хорошо понимает правила и обычаи Реквиема (и не в последнюю очередь – саму Вторую Традицию). Обратить потомка значит добровольно взвалить на себя ответственность за

его поступки. Пока вампир не освободится из-под опеки своего Сира, именно Сир отвечает за обучение (или отсутствие обучения) своего потомка. В этом отношении “коллектива” вампиров не существует: любые ошибки, которые допускает потомок, ложатся на плечи вампира, взявшего за его воспитание. В таком случае, что заставляет вампиров не отпускать потомков при первой возможности? Тот факт, что традиция попечительства служит хорошим оправданием для продолжительных периодов служения и подчинения неонатов: *“Пока ты слушаешься меня, я могу защищать тебя от опасностей”*. Нет нужды говорить, что некоторые предпочли бы лучше попытаться счастья с Князем домена, чем с собственным Сиром.

Как только неонат освобождается от опеки, ответственность за его действия ложится на его собственные плечи. Сир больше не может получить наказание за его ошибки (по крайней мере, официально). Точно так же, далеко не на всяком официальном мероприятии неонат теперь может воспользоваться протекцией своего Сира. Он сам по себе – и должен придерживаться этого принципа. Впрочем, обычно это тоже относится к плюсам освобождения из-под опеки. Он теперь независим от воли, желаний и имени своего Сира. Хорошо это или плохо, теперь он свободен.

Третья Традиция

Учитывая хищническую и предательскую натуру вампиров, неудивительно, что их третий и последний “закон” – запрет на диablerизацию других Сородичей – искажают и нарушают чаще других законов, в зависимости от интересов отдельных вампиров. Ни к одному другому закону общество Проклятых не относится столь неоднозначно, и его интерпретация и регулирование попадают в перечень наиболее важных проблем, с которыми приходится сталкиваться современным вампирам.

Как и в случае со Второй Традицией, Амарант вызывает заметное недовольство у многих вампиров и в основном используется ими в собственных интересах и целях. Немало Сородичей полагают, что эта Традиция была создана для наделения Сиров правом и обязательством уничтожать потомков, которых они создали вопреки Второй Традиции, в том случае, если эти потомки сами нарушили какую-либо Традицию. Тем не менее, уничтожение вовсе не означает необходимость поглощать душу преступника. Разумеется, существуют и те, кто предпочитает выпить противника досуха – для того, чтобы “убедиться, что тот не вернётся”, – однако такие поступки ошибочны и недостойны, во всяком случае, в глазах современного общества.

Смерть человека неизбежна и часто необходима, однако лишь Бог обладает правом приговорить к смерти того, кого он проклял. А потому Сородичи запрещают диablerи во всех его формах. Согласно некоторым копиям Завета, последними словами Лонгина перед тем, как он покинул созданных им Сородичей, было простое, но убедительное предупреждение: *“Донесите до ваших потомков мои слова, и пусть они передадут их своим потомкам. Когда прервётся моя династия и когда дети ваших детей не смогут услышать возгласы их братьев, покоящихся в земле, – тогда всякая надежда для вас исчезнет”*.

Этот фрагмент служит оправданием для обычая Лекс Талионис – “кровавой охоты” в переводе на современный язык. Немало Князей утверждают, что роль “родителей”, упоминавшихся в тексте, принадлежит им, и они наделены правом уничтожать любого из своих “потомков”, вызвавшего их гнев. Само собой, они редко исполняют собственные приговоры, поскольку уничтожение другого вампира нарушает духовное равновесие его убийцы. А потому обычай кровавой охоты чаще всего касается всех вампиров в домене (что, безусловно, весьма удобно с точки зрения Князя). Предполагается, что каждый Сородич примет участие в этой охоте.



Потеря Человечности

Как и в случае с двумя другими Традициями, важность Третьей Традиции инстинктивно воспринимается всяким Сородичем с получением Обращения. Большинство Сородичей соглашается с фундаментальной ролью запрета на диаблери, безжалостно наказывая всякого, кто его нарушает. Каждый раз, когда вампир поглощает душу другого Сородича, его нравственная чистота значительно понижается. Это понижение происходит автоматически, поскольку убийца просто не чувствует раскаяния за своё преступление (если бы чувствовал, он бы не совершил его).



Уважение

Естественным развитием этой Традиции является требование *уважения*. Когда целая раса стремится сформировать что-то целое вместо варварской разобщённости ранних веков при помощи концепции домена (и власти, которой наделяет владение им), следующим шагом почти неизбежно становится требование уважения к любому аспекту домена. Именно этим обусловлен закон, требующий, чтобы вампир представлялся местным властям всякий раз, когда он путешествует через их домен. В конце концов, если он охотиться в землях другого Сородича без разрешения, как можно утверждать, что он соблюдает традицию домена? Вовсе не обязательно дожидаться справедливого обвинения со стороны вампира, доменом которого он воспользовался без разрешения, чтобы другие сочли его нарушителем прав и законов домена.

Само собой, даже эта – весьма благожелательная – традиция вызывает немало споров. Многие из современных Князей пользуются ей для того, чтобы отслеживать перемещения тех, кто оказался в домене или покинул его, требуя их появления во дворе каждый раз, когда они прибывают в город или только намереваются посетить его. Как только гость предстаёт перед Князем, тот или признаёт его – что означает возможность пребывания в домене и протекцию со стороны правителя, – или не признаёт – что означает необходимость покинуть домен в кратчайшие сроки, а по возможности и ещё быстрее. Многие неонаты пренебрегают этой традицией или даже не знают о её существовании (зачастую из-за недостаточного воспитания, полученного с момента Обращения).

Одной из распространённых причин подобного нарушения является весьма нечёткое разграничение посетителей домена и простых путешественников. Сородичи, попросту проходящие через домен, иногда не видят необходимости представляться местному Князю, поскольку так они могут подвергнуть себя опасности со стороны властей. Лишь те, кто действительно собирается провести здесь определённое время, признают необходимость представиться, хотя рамки “определённого времени” также зависят от интерпретации путешественника. Иногда Князья лично определяют количество этого времени (в числе ночей), так что вопрос о том, как скоро Шериф или Погонщик обязан явиться к новопришедшему, снимается автоматически. Тем не менее, эта практика лишь усложняет и без того запутанную социальную структуру, увеличивая разрыв между старейшинами и неонатами.

Технически эта традиция применяется только к тем, кто намерен охотиться в чужом домене. Если вампир может доказать, что он не будет пользоваться ресурсами чужой территории (например, продемонстрировав доступ к персональным источникам крови), он может оспорить отношение традиции лично к нему и заявить, что требование предстать перед Князем – не более чем прихоть самого Князя. Подобные ситуации, впрочем, возникают довольно редко, поскольку мало кто из Князей рискует потерять лицо из-за слишком явной приверженности этому правилу. Большинство из них предпочитает узнавать об обстоятельствах путешествия неоната в ходе – а не *вместо* – его представления.

Менее официальная интерпретация этой традиции описана на **стр. 39**.



Метка Проклятия

Многие интересуются истинной природой Проклятия в интерпретации своих Традиций. Законы вампиров так плотно связаны с обстоятельствами их не-жизни, что каждый из них выражает какой-то аспект физиологии вампиров. Традиция Маскарада следует из невозможности записать вампира не плёнку или увидеть его черты в отражении, если только он сам того не пожелает. Вторая Традиция - запрет на бездумное Обращение целых масс смертных - вызвана сложностью, которую представляет для Проклятого сам процесс Обращения. Даже сознательное нарушение этой Традиции требует огромных душевных усилий со стороны вампира.

Пожалуй, самое интересное ограничение представлено в Третьей Традиции, запрещающей уничтожение других Сородичей через поглощение их крови и души. В отличие от физиологических недостатков, лежащих в основе двух первых Традиций, истинный вес и значение Амаранта можно постичь только после его нарушения. Некоторые подозревают, что Третья Традиция связана с демонической (или божественной) природой Сородичей. Безусловно, здесь не обходится без персонального выбора самого вампира. Кое-кто может даже поспорить, что груз ответственности за сознательное убийство особенно важен для существования вампиров. Исторически сложившийся образ Сородичей – даже в их собственном обществе – неразрывно связан с чудовищными и эгоистическими решениями, которые они принимают *осознанно*.

Но Проклятие Третьей Традиции проявляется уже после того, как Сородич решает совершить над противников диablerи (термин, которым сами вампиры обозначают этот поступок). Поглотив душу другого вампира, убийца заметно расшатывает своё чувство самоконтроля – этический компас, удерживающий Сородича от пробуждения Зверя. Акт диablerи не причиняет мучений убийце и даже может дать ему долгожданное чувство “свободы”, которую он видит в избавлении от запретов и ограничений, довлевших над ним. Однако эту иллюзию порождает Проклятие. Вампир сделал свой выбор, и сила Проклятия заставляет его пожалеть о нём – что, между тем, доказывает, что персональные качества диablerиста играют далеко не главную роль в этом вопросе.

До сих пор многие полагают, что чёрные жилки в ауре диablerиста, предательски выдающие окружающим его преступление, порождены не остатками крови жертвы в душе убийцы, а мистическим отражением Метки Проклятия. Из-за необходимости соблюдать Маскарад другие вампиры никогда не клеймят убийцу физически за его преступление и не пользуются другими видимыми знаками; однако тайная, недоступная другим Метка выдаёт собратьям вампира чудовищный грех, который лежит на его душе.



Кровавая охота

В тех случаях, когда преступник оказывается слишком опасен, чтобы его можно было оставлять в живых, а служители Князя не могут собственноручно поймать его и доставить на суд домена, Князь может обратиться к древней традиции Лекс Талионис – закону, гласящему, что всякого преступника ждёт Окончательная Смерть и что вампиры всего домена должны привести этот приговор в исполнение. Результатом становится охота, в ходе которой все (или большинство) вампиров домена отслеживают беглеца и пытаются уничтожить его.

Объявить охоту может лишь Князь или другой лидер домена, хотя влиятельный Примоген или Патриарх тоже может заставить Князя вынести такой приговор. Другие старейшины могут лишь попытаться воззвать к кровавой охоте с тем или иным успехом. Лекс Талионис – мощнейший политический инструмент, воспользоваться которым могут

лишь самые сильные. Если вампир обладает влиянием или личной силой, с которой считается местное общество, и если он не рискует своим решением перейти Князю дорогу, он может сам объявить кровавую охоту. Если же у него нет таких прав, то едва ли он проживёт достаточно долго, чтобы ещё раз позволить себе подобную дерзость, - как, впрочем, и те, кто ответил на его призыв.

Отказ принять участие в кровавой охоте, особенно если она объявлена Князем, формально не является нарушением (за исключением экстремальных случаев), но такой поступок фактически равнозначен потере статуса в глазах местной власти. Активная помощь или пособничество беглецу, однако, считается нарушением и карается изгнанием или смертью.

Тем не менее, Маскарад по-прежнему стоит во главе угла даже в ходе охоты. Её участники перемещаются по домену подобно полицейскому патрулю, координируя свои действия (хотя бы формально) с Шерифом или другим представителем Князя. Охотники собираются в заранее обговорённых местах, и когда – *если* – преступника настигают, дело может принять довольно кровавый характер. Охота редко ведётся в открытую, и обычно вампиры не носятся по улицам с гончими на поводках и ружьями наперевес. Хотя немало Князей ожидают, что пойманного преступника доставят к нему на суд, в большинстве случаев охота ведётся с условием, что никто из её участников не подвергнется наказанию и не будет нести ответственность в случае смерти преступника или – если преступник слишком опасен, а Князь находится в отчаянном положении – его убийства путём диаблери. Обычно в последнем случае Князь закрывает глаза на Третью Традицию – ведь, в конце концов, он и сам отчасти виновен в совершившемся диаблери.

Сородичи могут использовать все свои преимущества в ходе охоты – включая влияние в смертном мире. Полиция может объявить преступника в розыск, его могут внести в “невыездной” список, его финансовые счета могут быть заморожены. В последние годы Сородичи начали пользоваться “Эмбер Алерт” – системой дорожных знаков и радиосообщений, предупреждающих местных жителей о пропавших или похищенных детях, - с целью затруднить бегство преступника. Особенно влиятельные (или попросту глупые) Проклятые могут использовать связи с местными религиозными обществами, чтобы привлечь охотников на вампиров, спонсируемых Святой Церковью, – что, впрочем, считается чрезвычайно опасным шагом.

Как бы то ни было, мало кому удавалось спастись от кровавой охоты. В конечном счёте беглец или будет настигнут и уничтожен, или окажется вынужден покинуть город, что чаще всего означает всё тот же смертный приговор.

Формально Князь не имеет права объявлять охоту на личных врагов и должен ограничиваться лишь действительно опасными беглецами. Однако не все Князья придерживаются этого правила, и некоторые диктаторы могут воспользоваться охотой как способом устранения недовольных. Само собой, это нарушение правил, однако кто осмелится выступить против решения Князя? И тем не менее, ходят истории о несправедливо объявленных охотах, которые стали последней каплей для угнетённых вампиров и повлекли за собой восстание. В любом случае, Лекс Талионис не даётся легко даже диктаторам и тиранам.

В исключительно редких случаях, если беглец нарушил законы определённого ковенанта, охота может быть объявлена сразу в нескольких городах. Например, обитатели нескольких городов в области, контролируемой Инвиктус, могут обмениваться информацией о преступнике через e-мейлы и телефоны с целью поймать своего врага. Тем не менее, Лекс Талионис обычно касается лишь одного домена, и мало какая охота простиралась за его пределы хотя бы в течение нескольких дней. Множество городов просто не в силах долго координировать действия местных охотников, особенно если у Князя есть свои интересы в охоте, противоречащие интересам всего ковенанта.

Струны Реквиема

Помимо глобальных и всеохватывающих понятий в обществе Проклятых существует и множество мелочей, с которыми каждый вампир постоянно сталкивается независимо от домена. Тысячи маленьких открытий ждут каждого Проклятого с момента его Обращения.

Рабы Крови

Сколь бы решительным и могущественным ни был вампир, одного он изменить не в состоянии: *Кровь решает всё*. Всё, что воплощает вампир своим существованием и к чему он стремится, определяется Кровью. Вдобавок, именно Кровь играет важнейшую роль в отношениях смертных и Проклятых, прячущихся среди них.

Сосуды

В наиболее общем смысле сосудом называют источник Витэ. По большей части, вампиры используют этот термин по отношению к смертным, однако могущественные старейшины могут понимать под “сосудом” и всевозможную нежить. Кроме того, в обиходе молодых Проклятых смертные часто носят название “Глотков”.

Что бы ни говорили об этом сами вампиры, смертные чаще всего представляют собой нечто большее, чем живую провизию. Акт кормления – глубоко интимный процесс, а возможно, и самое сокровенное, с чем вампир сталкивается в своей вечной жизни. Укус (*Поцелуй*) вампира приносит жертве глубоко чувственное наслаждение, сравнимое с сексуальным экстазом, а иногда и превышающее его силу. Некоторые сосуды настолько привыкают к этому наслаждению, что порой – если они способны восстановить затуманенные воспоминания и заглянуть за занавес Маскарада – пытаются самостоятельно отыскать вампиров, иногда даже именно тех, кто кусал их раньше, в надежде, что они согласятся вновь подарить им это удовольствие. Для самих вампиров процесс кормления воплощает всё, чем они являются, основную причину их существования. Смертные просто не в силах понять, какой сильной может быть жажда, как и не в силах представить, какое наслаждение, облегчение и освобождение приносит Сородичу утоление этой жажды.

А потому, хотя в целом Сородичи различают само наслаждение и его источник, многие из них привыкают к своим сосудам. Они всё чаще возвращаются к одним и тем же людям, порой откровенно сближаясь с ними. И если вампир достаточно предприимчив, подобная деятельность может со временем привести к формированию *стада*, хотя это повышает риск его обнаружения и считается довольно опасным шагом. Такой вампир чаще всего защищает свои сосуды и даже готов бросить вызов любому смертному или вампиру, который им угрожает.

Стада

Стадом называют группу сосудов, обычно (но не всегда) состоящих из смертных, которыми их хозяин может кормиться без особых усилий или же с минимальными трудностями. Иногда стада принимают буквальную форму – тогда вампир может при желании согнать их в определённое место в любом количестве. Это может быть религиозный культ, поклоняющийся вампиру как ангелу, или БДСМ-клуб, члены которого относятся к нанесению ран и укусам как к сексуальной прихоти, - словом, любое скопление смертных, в котором вампир может беспрепятственно спрятаться и напиться крови. В других обстоятельствах стадо может быть разобщённым кружком добровольных жертв, разбросанным по всему городу. Некоторые стада и вовсе состоят не из людей, а из послушных животных. Другие вампиры могут считать своим стадом доноров, Витэ которых они получают из многочисленных госпиталей и банков крови.

Не все вампиры держат стада, но для тех, у кого они есть, охота не представляет особой трудности. Мало кто из вампиров содержит столь крупное стадо, что может питаться им в любое время ночи, и многим Сородичам так или иначе приходится

выходить на охоту. Однако всегда удобно иметь под рукой доступный источник крови, когда поджигает время или охота по каким-то причинам оказывается недоступна. Как и в случае с индивидуальными жертвами, вампир часто начинает испытывать взаимную привязанность к своему стаду из-за глубокой эмоциональной связи, порождаемой Поцелуем.

Рабы и повелители

Отношение к слугам вампира разнится от домена к домену. В некоторых городах старейшины пользуются рабами как собственными заместителями, которые обладают правом говорить от лица своего хозяина на собраниях и во дворе. В других доменах рабы вампира служат лишь его пешками и посланниками, лишёнными авторитета своего повелителя. В доменах с явными признаками диктатуры Сородичам даже не позволено заключать Узы Крови без разрешения Князя (хотя случайные или сознательные нарушения этого правила всё же имеют место). Как бы то ни было, повелитель несёт ответственность за поступки своего кровного раба и даже может понести наказание за его преступления.

Гули

Вампиры не так уж часто создают слуг из числа своих единокровных, отдавая предпочтения *гулям* – смертным, которые получают часть мистической силы вампира через его Витэ. Глоток крови вампира не только создаёт сверхъестественную привязанность к повелителю, известную как Винкулум, но и наделяет смертного нечеловеческой силой и стойкостью. Пока кровь вампира циркулирует в организме смертного, он не подвержен старению и порой, при достаточной воле или значительном возрасте, может даже не только развить физическую выносливость и могущество, но и практиковать другие Дисциплины Сородичей.

В большинстве доменов гули достаточно распространены и воспринимаются как необходимые слуги Сородичей. Вампир может сделать смертного гулем из-за его влияния или талантов, а иногда - и просто из личных симпатий. Сородичи превращают гулей в своих посланников, телохранителей, воинов, заместителей, ставленников, через которых они могут влиять на мир смертных, дворецких, водителей, простых слуг, разведчиков загородных маршрутов и дневных стражей, - практически всё, что вампир не может или не хочет выполнять самостоятельно, он может перепоручить гулю. Учитывая количество крови, которое требуется для поддержания способностей гуля, вампиры чаще всего ограничиваются одним или двумя – хотя редкие Проклятые содержат и целые группы смертных служителей. Как и в случае с рабами Винкулума из числа вампиров, иногда гули сами страдают от действий, которые им приказано выполнять, однако мало у кого хватает воли сопротивляться, не говоря уже о восстании.

Ходят слухи, что редким гулям удаётся вырваться из-под влияния Сородичей, и не только через убийство своих повелителей. Чаще всего такие гули становятся охотниками за кровью вампиров, которой они поддерживают своё существование. Они поступают на службу к Сородичам, чтобы заманить их в ловушку, или в открытую нападают на них, чтобы напиться их крови. Беглые гули настолько редки, что у Сородичей нет особой необходимости волноваться об их присутствии – многие даже не верят, что они существуют. Однако когда таким беглецам удаётся объединить усилия, они могут стать по-настоящему опасны для одинокого неоната и даже старейшины, не подготовленного к такой встрече. Некоторые из них со временем вновь попадают под влияние какого-нибудь вампира, однако большинство так и остаются охотниками за кровью или находят свой конец в очередной операции по добыче “свободной” крови для поддержания своих способностей.

Районы и территории

Большинство доменов отнюдь не являются сплошной, неделимой политической единицей. Как города состоят из кварталов и площадей, так и домены Сородичей делятся на ряд меньших по размеру районов. Многие из таких районов искусственны по своей природе и выделяются лишь на административном уровне, однако от этого их границы не становятся менее реальными - и ревнивый хозяин небольшой территории может так жестоко наказывать нарушителей и случайных бродяг, как никогда бы не наказал их сам Князь.

Пустыри

Пустырями считаются части города, непригодные для обитания смертных – а потому и вампиров. В число пустырей входят свалки, заброшенные строения, кладбища и другие незаселённые области. Некоторые отчаявшиеся вампиры могут забрести в эти места в надежде поймать бездомного или заблудившегося туриста. Однако по большей части выражение “околачиваться на пустырях” используется по отношению к тем вампирам, кто оказался на самом дне и готов пойти на отчаянные и, как правило, безнадёжные меры.

Некоторые Князья “награждают” пустырями Сородичей, которые заслужили публичного, но не слишком серьёзного наказания за свои проступки. Однако это не просто изобретательный способ унижить вампира - владение таким “подарком” может в конце концов привести и к большим проблемам. Как Лорд Пустырей, он теперь отвечает за все происшествия на своей территории, а поскольку её посещают только Сородичи, готовые на отчаянные шаги, чрезвычайные происшествия не заставляют себя долго ждать.

Кормушка

Противоположностью пустырям является Кормушка – часть города (или части города), наиболее подходящая для охоты. На её территории располагаются бары, ночные клубы, неблагополучные кварталы, притоны, публичные дома и ночлежки для бездомных, - словом, любое место, в котором смертные расслаблены или привычны к странностям, где чудаковатое поведение не привлекает внимания или даже приветствуется, а исчезновение человека – обычное дело. Охота в районе Кормушки практически не требует никаких усилий, а любой “инцидент” можно легко загладить. Немало Сородичей смотрят на этот район как на дорогой ресторан или винный погреб, в который можно отправиться, если хочется вкусить Витэ какого-то определённого “сорта”. Рано или поздно тот или иной букет в этом ресторане появится.

В тех доменах, где Князь практикует распределение охотничьих территорий, старейшины постоянно борются за право охотиться на территории Кормушки. Большинство Князей стараются не давать эксклюзивных прав на Кормушку какому-либо одному вампиру, открывая к ней доступ всему домену. Другие правители единолично охотятся на такой территории, требуя различных услуг от всякого, кто хочет провести охоту в этом районе. Наконец, некоторые Князья распределяют права на Кормушку лишь между своими союзниками, наделяя их безусловным авторитетом среди остальных Сородичей.

Из-за того, что Кормушка притягивает большое количество Проклятых, чересчур расслабляющихся на такой свободной охоте, наибольшее число нарушений Маскарада происходит именно здесь. Сам образ жизни, свойственный этой области, служит естественным прикрытием для таких нарушений – вполне естественно ожидать причудливого поведения поблизости от наркопритона, – однако самые дальновидные среди Князей и Шерифов имеют здесь множество глаз и ушей. Такие агенты служат для предотвращения потенциальных нарушений и в особенности – для быстрого замечания следов.

Охотничьи территории

В качестве награды за службу или подарка тому, чьё влияние Князь хотел бы использовать в своих целях, многие правители дарят определённые части своего города другим Сородичам. На таких территориях может охотиться только их непосредственный “владелец”. Само собой, он может разрешить охоту на своей территории и другим вампирам, однако всякий, кто переступает её границу без спроса, считается нарушителем. Большинство Князей требуют, чтобы таких нарушителей доставляли на их суд, но некоторые позволяют хозяевам территории лично определять наказание. Нет нужды говорить, что подобное позволение редко играет на руку нарушителям.

Право на охоту в пределах своей территории не обязательно наделяет вампира дополнительной властью. Однако некоторые Сородичи ухищряются превратить это право в прекрасный инструмент влияния на окружающих. Разумеется, если вампир обладает не слишком значительной областью, он не сможет извлечь из этого большой выгоды. Но Сородич, владеющий частью Кормушки или другой важной части города, в которой множество других Проклятых держат свои убежища, обладает значительной властью. Он может требовать выполнения поручений и других услуг от местных вампиров, желающих охотиться на его территории, и многие из них считают подобные сделки достаточно выгодными.

Безопасность

Учитывая предательскую натуру Сородичей, основным вопросом их обитания в городе является безопасность. Хотя отчасти этот вопрос решают негласные договоры между Сородичами, всего дела это отнюдь не решает. В конце концов, соглашений – негласных или любых других – между вампирами и окружающим миром просто не существует. Не будет ошибкой сказать, что наибольшей угрозой для вампира является не бесконечная Пляска Смерти, а совершенно рутинная, повседневная и обыденная действительность.

Проклятая Охота

При всей своей нечеловеческой силе вампиры вынуждены играть в опаснейшую из игр, когда-либо разворачивавшихся на Земле. Их страшная участь – охотиться на людей, вскармливая себя и подпитывая свои силы кровью всего человечества. И вампиры должны понимать, что они далеко не всегда господствуют среди смертных подобно волкам среди овец. Правильнее сравнить их с одинокими шакалами в своре диких собак. И если одна собака может и не подняться против голодного шакала, целая стая вполне может обратить внимание на паразитов, прячущихся среди них...

Таково же и положение Проклятых среди смертных. Если позволить людям поднять свой губительный взор на монстров, прячущихся в тенях, неизбежная катастрофа сметёт Сородичей с лица Земли. А потому наиболее важными инструментами в этой смертельной игре являются те, что известны под именами “невежество” и “вера”. Это оружие куда лучше оберегает вампиров от смертных, чем самая мощная из их сверхъестественных сил.

В мире смертных неведение – настоящее счастье. В мире Сородичей оно становится силой. Стремление Проклятых вечно удерживать смертных от постижения истины о вампирах известно как Первая Традиция - *Маскарад*. Само состояние вампиров подсказывает, что соблюдение Маскарада – задача всей расы вампиров, провал которой закончится катастрофой и в мире смертных, и в мире Проклятых. Кто бы ни создал вампиров, он явно знал, что они будут непосредственной частью этого мира – но той его частью, которая будет держаться отдельно от своей добычи. Такова природа не-жизни, и всякий её наследник прикладывает бесчисленные усилия, лишь бы удостовериться в неизменности слепоты своих жертв.

Обратной стороной невежества - и ещё одним инструментом его укрепления - является вера и её характер. Любопытно, что именно вера едва не уничтожила всех

Сородичей в страшные годы Святой Инквизиции, вскоре после неё сменившись Веком Разума (и последовавшей промышленной революцией), превратившим веру в политический инструмент, которым Сородичи смогли восстановить Маскарад. Культивируя веру в науку, логику и господство материализма, Сородичи поддерживали смертных в их отступлении от веры во всё сверхъестественное. В наши дни человечество смотрит на саму мысль о существовании нежити как на вздор и безумие. Кровососущие хищники стали вымыслом – в лучшем случае персонажами фильмов и книг, в худшем – монстрами из детских сказок или рассказов безумцев. А всё почему? Вера в логику лишила их самой возможности поверить в существование живых мертвецов.

Тем не менее, несмотря на все эти хитрые планы и многочисленные средства, вкладываемые в поддержание Маскарада по всему миру, в этой практике случаются и провалы. Вампиры порой ведут себя легкомысленно, и когда это случается, результат может быть непредсказуем. Во многих случаях это неосторожное поведение на охоте. Вампир забываетлизать рану, оставленную укусом, - и вот уже любопытство смертных приводит к расследованию, а расследование – к соответствующей реакции. Хотя все эти случаи нежелательны, большинство из них можно загладить использованием ресурсов домена. Но иногда беспечное поведение оставляет свидетелей – *смертных* свидетелей, – а свидетели порождают двух главных врагов Сородичей: ненависть и крупницы знания.

Эти ошибки дают начало феномену, известному как охота на нежить. Из-за простой случайности, неосторожности самого вампира или решимости некоторых смертных простые мужчины и женщины неожиданно встают на пути Тьмы, о существовании которой они узнали. Какой бы ни была причина охоты, они готовы бороться с вампирами до последнего и называют это своей работой.

Чаще всего “охотники”, как их называют вампиры, представляют для Проклятых даже большую опасность, чем любой другой среди их противников. Будучи смертными, они не нуждаются в том, чтобы прятаться от других людей (за исключением некоторых властей, которые могут неправильно понять их призывы). В отличие от вервольфов и других сверхъестественных обитателей Мира Тьмы, у охотников нет никакой нужды отвлекаться на что-либо, кроме самой охоты, и это даёт им огромное преимущество в тайной войне с вампирами. Кроме того, охотники могут действовать и при свете дня, что освобождает их от множества ограничений, которые так мешают их жертвам.

Как нетрудно догадаться, вампирам не слишком нравится периодически обнаруживать себя на обратном конце пищевой цепочки. Многих это выбивает из колеи, поскольку они привыкли, что смертные узнают о существовании вампиров от самих вампиров непосредственно перед смертью. Некоторые Сородичи оказываются настолько поражены деятельностью охотников, что им так и не удаётся оправиться от потрясения, вызванного всего одним тщательно спланированным нападением. Те, кому удаётся выжить после встречи с охотником (или группой охотников) зачастую поддаются чудовищной панике, если только они не встречались с чем-то подобным раньше. Первая мысль, которая приходит в голову выжившему вампиру: *“Знают ли они, где моё убежище?”*. Если только ответ не оказывается положительным, вампир до конца времён будет вздрагивать от этой мысли во сне и наяву.

Другой опасной чертой охотников является их способность координировать действия, зачастую – в кратчайшие сроки. Один-единственный охотник после встречи с вампиром может за какие-нибудь шесть месяцев привести в домен целую группу хорошо информированных и экипированных соратников. Неторопливому и неизменному разуму Проклятых эта почти муравьиная скорость организации и координации кажется поразительной.

Сородичи в Море Тьмы

Несмотря на то, что встречаются и исключения из этого правила, большинству вампиров приходится волноваться и о ком-то похуже их вероломных соратников. Мир

Тьмы может быть отличным местом для пропитания, но назвать его раем для всех вампиров достаточно затруднительно. Он состоит из многих враждебных аспектов, включая других сверхъестественных обитателей, смертных охотников и даже само *время*. Если Мир Тьмы и можно считать домом Сородичей, то многие места этого дома им приходится делить не только с внутренними, но и вполне физическими демонами.

Узники одной клетки

Большинство Сородичей, с момента Обращения которых прошло хотя бы несколько лет, хорошо понимают, что они не одиноки в этом мире. Проблема в том, что мало кто среди них обращает внимание на этот факт. Они прокляты – и не в последнюю очередь на решение бесконечных задач, главной среди которых остаётся их собственная борьба за существование. Как известно любому Князю, поддержание Маскарада занимает большую часть их времени, и любая активность, ставящая под угрозу успех этого предприятия, – либо пустая трата времени, либо риск для их общества, либо и то и другое одновременно.

Как результат, даже самый эрудированный последователь Ордо Дракул не станет связываться с другими сверхъестественными созданиями. Изучать их? Да, если это возможно. Но вмешиваться в дела существ, известных своей беспощадностью, было бы недальновидно со стороны любого вампира, за исключением самых могущественных старейшин. Учитывая такой взгляд на мир (свойственный, как утверждают Сородичи, и другим существам), со временем в сверхъестественном обществе зародилась тенденция к невмешательству, хрупкий нейтралитет, признаваемый традиционно осторожающимися друг друга обитателями Мира Тьмы. Вампирам известно о существовании беспощадных монстров, способных изменять свою форму и получивших среди Сородичей имя *Люпинов*. Однако выяснять что-то ещё об этих созданиях вампиры не собираются, поскольку если однажды открыть эту дверь, то следующим шагом будет необходимость переступить через её порог.

То же касается и чудотворцев, которых учёные Проклятых называют *магами*. То небольшое, что вампиры видели при встрече с этими загадочными существами, достаточно их напугало, чтобы они пришли к выводу, что осторожность – лучшая тактика в обращении с ними. Никто не знает их истинной силы, способностей и намерений, но поиск правды о колдунах стал бы для Проклятых роковой ошибкой. Само собой, иногда появляются слухи о смертных, которые могут заставить солнце сиять в середине ночи, но что если это обыкновенная байка? И даже если вампир стал свидетелем того, как один из магов испепелил его товарища по котерии, словно спичку, – так неужели он будет лезть в дела магов и дальше? Пока волшебники не встречаются в не-жизнь вампиров (а большинство из них действительно этого не делает), почему бы вампирам не отвечать им взаимностью – хотя бы из здравого смысла? В целом вампиры мало что знают об этих созданиях, и если только они не начнут создавать им проблем, Сородичи предпочтут оставить всё как есть.

Безусловно, бывают и исключения. То и дело вампир пытается развернуть бизнес в незнакомой части города и переходит дорогу её настоящим хозяевам – с предсказуемо ужасающими результатами. Точно так же оборотень или маг могут случайно посягнуть на сферу влияния, которую местный Сородич провозгласил своей. В такой обстановке конфликт практически неизбежен, хотя обе стороны знают, что лучше не допускать настоящей кровавой распри. Так что обычно текущий конфликт решается (мирно или же смертью одного из участников), после чего вопрос закрывают. Чаще всего этот обычай нарушают Люпины, возвращающиеся с целыми стаями для восстановления справедливости, но и они не стремятся вступить в открытую войну с целой расой существ, к которой принадлежал их обидчик. Многие обитатели Мира Тьмы в значительной (и порой удивительной) степени склонны к более реалистическому подходу решения своих конфликтов, чем окружающие их смертные.

Эрудированные Сородичи также знают, что оборотни и волшебники – не единственные существа, с которыми они разделяют ночную жизнь. Известно, что некоторые вампиры встречались с душами неупокоенных мертвецов, однако в ответ на многочисленные вопросы об их природе они упорно молчат. Известно также, что эти создания (призраки, если нужно дать им название) знают о существовании вампиров, однако лишь редкие медиумы способны сказать с определённой степенью достоверности, какие чувства испытывают души умерших по отношению к Проклятым – если они вообще способны на какие-то чувства. Некоторые любознательные вампиры, узнав о существовании призраков, стремятся понять, почему одни души вознаграждаются вечным покоем, а другие лишены его (по мнению некоторых Сородичей, ни одно из земных преступлений не может заслуживать такой кары). Как бы то ни было, их любопытство редко – если вообще когда-нибудь – получает удовлетворение, поскольку мало кто из некромантов готов поделиться своими секретами с окружающими.

Наконец, ходят слухи и о ещё более странных созданиях, делящих с Проклятыми их ночной мир. Вампиры, владеющие колдовскими путями, рассказывают о чудовищно древних выходцах из легионов самой Преисподней – демонах, связываться с которыми не пожелает ни один здравомыслящий Сородич. Многие полагают, что эти байки – не что иное, как результат замогильного юмора Ордо Дракул, попытка напугать расу Проклятых соседством с ещё более проклятыми существами. Если это действительно так, то мало кто оценил эту шутку, поскольку Сородичи предпочитают не слышать о подобных вещах из уст Ордо Дракул. И тем не менее, эти слухи появляются с достаточной регулярностью, чтобы их нельзя было просто проигнорировать. Слухи о существах, с которыми можно заключить сделку, если предложить достойный обмен; существах, предлагающих власть, уважение и любую другую награду, которую только может желать Сородич.

Хотя вампирам известно о существовании этих (и целого ряда других) созданий, важно заметить, что они далеко не всегда способны понять их. Вампиры - замкнутая и нелюдимая раса, и большинство из них слишком заняты личными планами, страхами и опасениями, чтобы у них появилась хотя бы возможность понять окружающих по-настоящему. Нет, большинство Сородичей продолжают играть привычную роль участников Пляски Смерти, всё более погружаясь в безрадостную мелодию своего Реквиема.

Лексикон

Тайный мир Проклятых порождает собственные субкультуры, которые располагают собственными языковыми особенностями. В дополнение ко всевозможным титулам и названиям, существующим только в культуре вампиров, со временем в обществе Проклятых образовался целый пласт фраз и понятий, которые формируют собственный “диалект” Сородичей. Как и всякий язык, он расширился и развивался, в конце концов разделившись на несколько стилистических групп. Первые два диалекта, как правило, носят название “старой формы” и “общепринятого наречия”. Третья группа, “уличный” язык Проклятых, непривычна практически для любого вампира и кажется грубой всякому из них, кроме самых дерзких неонатов. Неизменность Сородичей заставляет их избегать необязательных перемен, и поэтому зачастую Сородичи могут сказать о приблизительном возрасте своих собеседников просто по их речи.

Общепринятое наречие

Следующие лексические формы свободно и часто используются как неонатами, так и старейшинами, знакомыми с местным разговорным языком (или желающими скрыть свой истинный возраст). Некоторые из этих слов вошли в обиход буквально в последние несколько лет, но из-за удобства или звучания их не относят к вульгарным жаргонизмам. Словарь общепринятых терминов сопровождается указанием произношения в силу весьма специфического характера некоторых понятий⁹.

Аколиты: Распространённое прозвище представителей Колдовского Круга.

Служитель (ед.ч. **ансилла**, мн.ч. **ансиллэ**): Сородичи, не достигшие возраста старейшин, но уже слишком старые для неонатов. В среднем длина их Реквиемов варьируется от 50 до 150 лет.

древний: феноменально редкий вампир, Обращённый более тысячи лет назад.

Авус (Эйвус): “Дедушка” или другой наставник вампира в родословной, от которой он происходит не напрямую (см.стр. 389)

Пустыри: Часть города, не подходящая для охоты.

Зверь: Примитивные желания, отдаляющие вампиров от *Человека*.

Свора Белиала: Буйный и необузданный ковенант сатанистов.

кровавая охота: охота на указанного беглеца в пределах домена. Предполагается, что участие в ней примет большинство местных вампиров или даже все Сородичи города.

родословная: группа вампиров, отколовшаяся от основного клана и образовавшая собственную династию. Некоторые родословные слабо отличаются от основного клана, в то время как другие могут располагать собственными силами и недостатками.

Картианец (Карсиэнн): Один из Сородичей-идеалистов, стремящихся обновить Реквием с помощью социальных и политических механизмов современного мира смертных.

Потомок (ед.ч. **Чайлд**, мн.ч. **Чайлдер**): Отпрыск Сородича; также применяется по отношению к молодым вампирам или же в качестве уничижения (подобно слову “мальчик” или “девочка” по отношению к взрослым смертным).

клан: одна из пяти семей Проклятых, генеалогия которых теряется в незапамятных временах.

Колдовской Круг: ковенант ритуалистов, поклоняющихся языческим божествам, духам, пантеонам и/или родоначальникам.

Кольца Дракона: мистический путь, позволяющий игнорировать некоторые из аспектов проклятья вампиров. Практикуется Ордо Дракул.

котерия: группа вампиров, настроенная на сотрудничество друг с другом.

⁹ В скобках даны англоязычные варианты произношения специфических терминов.

ковенант: фракция Сородичей, объединённых общими политическими или религиозными взглядами. Ковенанты существуют по всему миру, однако их свойства могут меняться от домена к домену.

Круак (Крюак): кровавый магический путь, практикуемый ведьмами и чародеями Колдовского Круга.

Дэва (Дэйва): Клан чувственных, эмоциональных и притягательных вампиров.

Проклятые: Раса Сородичей в целом; вампиры.

Пляска Смерти (Данс Макабр): состояние вечной борьбы внутри общества Проклятых и между представителями разных кланов, ковенантов и возрастов.

диаблери (диаблери): каннибалический акт над другим Сородичем; поглощение не только его крови, но и души.

Дисциплины: Сверхъестественные способности и возможности Сородичей, позволяющие им исчезать, превращаться в животных и выполнять множество других действий, недоступных смертным.

домен: область, находящаяся (иногда номинально) под управлением некоего Сородича. Границы наиболее крупных доменов совпадают с границами города и порой даже содержат несколько внутренних доменов.

Драконы: Распространённое прозвище представителей Ордо Дракул.

старейшина: вампир, существующий более 150 лет. Также уважаемый статус.

Элизиум (Элиссиум): Место, предназначенное для собраний Сородичей и назначенное Князем нейтральной зоной, в которой запрещено любое насилие.

Обращение: Превращение человека в вампира.

Окончательная Смерть: Настоящая, безусловная, необратимая смерть Сородича; пресечение его Реквиема, после которого он не способен более существовать.

Первая Знать: Распространённое прозвище членов Инвиктус.

безумие: иступлённое состояние, в ходе которого Зверь берёт полный контроль над вампиром. Приступ безумия может быть спровоцирован яростью, страхом или голодом. Если необходимо указать причину безумия, то используются либо дополнения (яростное безумие, параноидальное безумие, голодное безумие), либо специальные термины (Ротшрек и Прожорство). Без уточнения термин означает безумие, спровоцированное гневом.

Гангрел (Гангрел): Клан выносливых, сильных, свирепых вампиров.

гуль: смертный, питающийся кровью вампира и обладающий рядом сверхъестественных способностей (но куда менее сильных, нежели аналогичные способности вампиров).

Гарпия: Вампир, обладающий достаточным уважением или известностью, чтобы поднимать или понижать статус других Сородичей.

убежище: логово вампира, в котором он может всегда найти укрытие от дневного света.

Герольд: глашатай Князя.

стадо: группа смертных, которыми вампир может регулярно кормиться.

Цербер: личный агент Князя; убийца, громила и костолом.

Инвиктус (Инвиктус): Один из самых больших ковенантов Сородичей, передающий бразды правления "элите" вампиров, по большей части представленной старейшинами.

Сородич, Сородичи: современный (и наиболее распространённый) термин, которым вампиры называют самих себя и свою расу в целом.

скот: смертные; устойчивый оборот "и скот, и Сородич" означает "любой".

Поцелуй: Укус смертного и последующее высасывание его крови. Также - наслаждение, которое испытывают оба участника этого процесса.

Ланцеа Санктум (Ланкея Санктум¹⁰): ковенант Сородичей состоящий из религиозных фанатиков, чтящих римского центуриона Лонгина, которому они придают статус "святого заступника" за его доказательство божественной силы Христа.

Люпин: Оборотень.

Человек: Человечность, которую поддерживают в себе (или пытаются поддерживать) вампиры; искра нравственности, отделяющая вампира от Зверя.

Маскарад: Система законов и требований, назначенная Традицией Тайны для утаения существования вампиров от людских глаз.

Смотритель Элизиума: Сородич, ответственный за места Элизиума и обязанный следить за подготовкой к мероприятиям, отсутствие насилия в этих местах и оповещение остальных Сородичей о грядущих собраниях.

Мехет (Мекит): Клан вампиров, известных своей стремительностью, осторожностью и дальновидностью.

неонат (нионейт): молодой вампир, Обращённый менее 50 лет назад.

Носферату (Носфюрату): Клан вампиров, известных скрытностью, силой и монструозностью.

Ордо Дракул (Ордо Дракул): Ковенант, известный оккультными практиками и попытками его членов преодолеть вампирическое состояние.

браконьер: тот, кто питается в домене другого Сородича без его разрешения.

Примоген (Примоджен): старейшина, служащий советником Князя. Во множественном числе форма не изменяется.

Князь: Правитель домена или его самый влиятельный Сородич.

Патриарх (ед.ч. Прискус, мн.ч. Приски): Неофициальный "глава" определенного клана в пределах домена

Кормушка: Часть или части города, лучше всего приспособленные для охоты. Обычно включают ночные клубы и другие шумные, многолюдные места.

повелитель: Хозяин раба; доминирующий член Винкулума. Также "домитор".

Реквием: бытие Сородича; метафора его горькой и проклятой не-жизни. Применяется и к одному вампиру, и к расе Сородичей в целом.

ревенант: вампир, потерявший всю Человечность и пребывающий в состоянии непрерывного безумия.

Благословенные: Распространённое прозвище членов Ланцеа Санктум.

Сенешаль: Правая рука Князя и его ассистент.

Семь: клан, ковенант или другая группа вампиров, враждебно настроенная к Сородичам и стремящаяся уничтожить всех вампиров, кроме своих участников.

Шериф: Сородич, ответственный за приведение в исполнение указаний и приговоров Князя.

Сир: "Родитель" вампира - тот, кто его Обратил; "стать Сиром"="Обратить"

Фивейское Чародейство: Таинственная форма кровавой магии, прежде всего практикуемая представителями Ланцеа Санктум.

раб: тот, кто привязан к повелителю; порабощённый участник Винкулума.

торпор: состояние дрёмы, напоминающей смерть, в которую впадают израненные или изголодавшиеся вампиры. Сородичи могут погружаться в торпор добровольно, чтобы избежать тягот мира хотя бы на какое-то время.

Традиции: Три основных закона Сородичей, передаваемые из поколения в поколение и соблюдаемые инстинктивно благодаря самой крови вампиров.

отстранившийся: вампир, который отказывается признавать власть местного Князя или другого авторитета. Может быть также известен как независимый или неприсоединившийся.

Вентру (Вентру): Клан царственных, аристократичных, величественных Сородичей.

¹⁰ На самом деле, опционально – Ланкея, Ланцеа или даже Лансеа.

сосуд: любой источник крови, которым Сородич может питаться; обычно (но не всегда) используется по отношению к смертным.

Витэ (Витэй): Кровь, особенно кровь вампира.

Винкулум (Винкулум): Искусственная привязанность и лояльность, порождённая троекратным питанием кровью одного и того же вампира. Менее официальная форма - "Узы Крови".

Кнут: Тот, кто контролирует своих соклановцев, чтобы к ним относились с уважением.

Охотник на нежить: Смертный, выискивающий и истребляющий Сородичей.

Старая форма

Нижеприведённые формы используются в обиходе ещё с тех времён, которые может вспомнить большинство старейшин. Считается, что эти термины отражают более "чистое" восприятие тех идей, которые они описывают.

Скотокрад: Дословно "угонщик скота" - *браконьер*.

Амарант: Дияблери; акт поглощение крови и души другого Сородича.

Анарх: Исторически - Сородич, бунтующий против тирании вампиров. Некоторые из Анархов далёкого прошлого стремились уничтожить феодальные системы общества вампиров, однако многие просто желали посвятить себя достижению собственных целей. Предположительно - предтечи современных отстранившихся.

клятва крови: *Винкулум*.

каитифф: вампир неизвестного клана. Пример использования: *"Я не сразу понял, что этот каитифф - Носферату династии Веллингтона. И как я не догадался?"*

Чернь: Людские толпы, особенно некультурные или неблагородные. Обычно идёт в связке с указанием на источники пропитания.

кошмар: вампир, который питается исключительно спящими жертвами.

хвастун: болтливый мятежник или же слабый вампир, строящий из себя важную шишку.

компрадор: вампир, работающий на других существ вроде магов или даже на организации смертных, готовых поддерживать Маскарад; также относится и к обратным случаям (существо, призванное служению вампира сверхъестественными путями).

единокровный: буквально "той же крови", особенно часто употребляется в отношении династий. Пример использования: *"Тот вампир - единокровный Князя Вентру"*

сокровный: брат по крови; тот, кто имеет того же Сира. Пример использования: *"Я и сам слышал, что мы сокровны, однако моего Сира звали Максвелл, а его Обратил кто-то другой"*.

кунцтатор: Вампир, который избегает убийств во время кормления.

драугр: античный аналог термина *ревенант*, всё ещё широко используемый некоторыми Гангрел.

феод: домен; термин особенно часто используется Вентру, даже сравнительно молодыми.

разбойник: тот, кто питается бродягами, бездомными и другими отбросами общества.

Птенец: неонат; недавно Обращённый вампир, ещё не вышедший из-под опеки Сира.

Подлиза: вампир, который питается кровью других вампиров из необходимости или извращённых пристрастий.

дворянство: общее название Сородичей, которые предпочитают охотиться в ночных клубах, барах и других лакомых зонах "квартала красных фонарей".

Голконда: Легендарное состояние полной гармонии вампиризма; идеальное равновесие между Зверем и Человеком в душе Сородича, его высшая точка. Голконда, по слухам, подобна Нирване смертных, и достигнуть её удаётся лишь единицам.

инсептор: изобретатель новой Дисциплины, основатель родословной или и тот и другой. Такие деяния обеспечивают вампира огромным почтением среди Сородичей.

Пиявка: Смертный, который пьёт кровь вампиров, но не имеет конкретного повелителя.

Лекс Талионис: Традиция кровавой охоты.

происхождение: генеалогия вампира, его Сир и предшествующие ему Сородичи.

Осирис: Вампир, который сделал себя центральной фигурой смертного культа ради удобства в кормлении или влияния на мир смертных.

Бабочка: Квартал красных фонарей; район города, усеянный барами, публичными домами, игровыми притонами и другими местами увеселений. Также употребляется применительно к главной охотничьей территории города, в которой исчезновения смертных довольно привычны.

праксис: право Князей на правление; предъявление прав на домен. Также может использоваться применительно к его методам правления или личным эдиктам.

слуга: любое существо, служащее вампиру (не обязательно являясь его рабом). Термин зародился в те времена, когда многие вампиры содержали поместья с огромным количеством слуг.

Ротшрек: “Красный Ужас”; параноидальное безумие, обычно спровоцированное видом пламени.

сирена: вампирица, которая обольщает смертных для последующего кормления, но не убивает их.

Предвкушение: По слухам, момент духовного наслаждения, предшествующий обретению Голконды (или провалу в её достижении)

Прожорство: голодное безумие, в ходе которого вампир без разбору питается окружающими, пока не насытится.

щенки: уничижительный термин для обозначения молодых Сородичей. Первоначально использовался по отношению к собственному потомству.

либерал: высокомерное обозначение вампира, который соблюдает интересы смертных.

Жаргонизмы

Здесь собраны новейшие термины, зародившиеся на грязных бандитских улицах современных готических городов. Они хорошо отражают нынешнее время и вместе с тем - взгляды самодовольных неонатов.

бродяга: вампир без постоянного убежища, который каждый день спит в другом месте. Также относится к тем, кто питается исключительно бездомными.

взять кредит: достать Витэ из банка крови или больничного хранилища. У замороженной крови не слишком приятный вкус, но она вполне может подкрепить силы. Старые и культурные вампиры обычно брезгуют такими "кредитами".

волдырь: “Тифозная Мэри” от мира Сородичей - тот, кто подхватывает болезни и разносит его от одной жертвы к другой, не страдая от заражения сам.

кровавая кукла: смертный, который по собственной воле отдаёт кровь вампиру, получая от Поцелуя извращённое удовольствие и самостоятельно разыскивая вампиров, которые смогут дать ему это ощущение.

бабочка: Сородич, вращающийся в высших кругах смертного общества и предпочитающий кормиться богатыми и известными личностями.

Казанова: вампир, соблазняющий своих жертв, но не убивающий их. Большинство из них предпочитают по возможности стирать память о своих действиях из сознания бывших сосудов.

Перелом: момент, в который человек перестаёт быть смертным и становится Сородичем.

наклейка: вампир, который пытается поддержать иллюзию смертной семейной жизни.

донор: саркастический термин для обозначения сосуда, обычно смертного.

фермер: пренебрежительный термин для обозначения вампиров, которые предпочитают питаться одними животными.

торчок: вампир, который предпочитает питаться смертными, опьянёнными алкогольными или наркотическими веществами. К обозначению тех, кто испытывает страсть к определённым наркотикам, добавляется соответствующее дополнение (например, крэк-торчок, травяной торчок, героиновый торчок).

охотник за головами: Сорорич, который охотится за другими вампирами и питается их кровью.

сок: человеческая кровь; часто модифицируется дополнением, которое указывает на происхождение крови или её химический состав (например, “клюквенный сок” - ирландская кровь или “весёлый сок” - кровь смертного, обдолбавшегося стимуляторами).

пакет сока: пренебрежительное название смертных.

Глоток: смертный (обычно один), которым питается вампир.

кайфушник: тот, кто регулярно питается смертными, опьянёнными алкоголем или наркотиками, чтобы испытать эйфорию или такое же опьянение благодаря их крови.

порода: саркастическое название для происхождения другого вампира, обычно используемое для унижения его фамильного древа (или самоутверждения через подобное унижение).

галстук: новейший эвфемизм для *дворянства*; также завсегдатай Кормушки.

потрошитель: современный термин для обозначения ревенантов, намекающий на состояние, в котором подобные существа, как правило, оставляют своих жертв.

сноходец: *кошмар*.

неряха: тот, кто питается бездомными и другими отбросами общества.

очаровашка: *сирена*.

район: современный термин для обозначения домена; также может обозначать область, контролируемую конкретной бандой или кoterией.

*Я буду спать, но не отдыхать. Я буду сражаться не мускулами, но умом.
И когда я предамся торпору, я буду яростно вычищать свои слабости, я уничтожу
всякое воспоминание, которое делает меня меньше, чем я должен быть, меньше, чем я
нуждаюсь быть, меньше, чем величайшим из себе подобных.*

Ритуалы Дракона.

*Будь я языческим бардом, я бы призвал музу огня, чтобы она наполнила моё сердце
страстью для исполнения той задачи, которая передо мной стоит. Я просил бы богов
передать мне свои слова, чтобы их мудрость звучала через мои уста как сквозь рупор, и я
нёс бы истину людям.*

*Я не языческий бард. Огонь мне враг, и куда скорее я забуду о своих страстях, чем
буду и дальше пытаться их убажнить.*

*Кто же я? Я был тираном и воином - и я лежал среди павших на поле боя. Я был
христианином и пилигримом - и я был противником Господа. Я умолял и я убивал, я
причинял страдания и спасал жизни, я требовал верности и предавал друзей. Я умер и я
воскрес - и теперь я вкушаю крови живущих.*

*Я Владислав, некогда - Князь Валахии, некогда - повелитель армий. Прозванный
Цепешем, прозванный Казиглу-беем, прозванный Дракулой, ныне я - нечто гораздо
большее, чем то, кем я был когда-то. А может, и куда меньшее...*

Ритуалы Дракона

Глава вторая: Персонаж

*Рой демонов, откуда ни возьмись,
Вдруг окружил меня; они вопили
Невыносимо...*

Шекспир, “Ричард III”

Теперь, когда вы знакомы с обществом Сородичей Мира Тьмы, пришло время взглянуть на системы и характеристики, которые позволяют вдохнуть жизнь в их загробное существование. Эта глава описывает механику, с помощью которой вы сможете создать персонажа и принять участие в хрониках и историях. Также здесь можно найти информацию о пяти кланах, к которым, по утверждениям самих Проклятых, принадлежат все вампиры. Наконец, здесь детально описаны Дисциплины – оккультные силы, которые помогают вампирам вести свой Реквием.

Создание персонажа

Система создания персонажа предлагает игрокам набор инструментов, с помощью которого они смогут придумать живую, правдоподобную личность, а не двумерный механизм, зиждущийся на общепринятых стереотипах и собранный из шаблонов. Составление убедительной биографии и углубление психологии персонажа имеет в этой главе неоспоримый приоритет, однако здесь вы найдёте и игромеханическую систему, которая поможет отыгрывать выбранную роль по правилам игры.

Не уделяйте слишком большого внимания бонусам и недостаткам различных характеристик и постарайтесь не думать о том, какие способности лучше подойдут к прохождению очередной хроники. Лучше направьте свои усилия на составление предыстории персонажа и его личность, чтобы уже при выборе характеристик вы смогли отразить его истинные способности и характер. В ходе создания персонажа Рассказчику следует плотно кооперировать с игроками, чтобы выбранные ими характеристики были логично объяснены портретом созданного героя.



Процесс создания персонажа

Используйте правила создания персонажа из книги **World of Darkness Rulebook**, дополнив его характеристики следующим алгоритмом в ходе Пятого шага.

Выберите клан (**стр. 146**).

Для определения начальных Дисциплин перераспределите три пункта, хотя бы два из которых необходимо вложить в клановые Дисциплины.

Вампиры обладают дополнительными Преимуществами, список которых можно найти на **стр. 139**.

Нравственность в сеттинге **Vampire** заменяется Человечностью (**см.стр. 131**)

Бросьте один дайс для определения запаса крови, с которым ваш персонаж начинает историю.



Шаг первый:

Концепция персонажа

Концепция – это фундамент, на котором строится хорошо продуманный образ. Прежде чем игровая механика сконцентрирует внимание игрока на подробных аспектах

личности его персонажа, необходимо определить контуры этого образа, чтобы увидеть в нём целое и лишь потом перейти к деталям.

Концепция должна давать общее представление о персонаже – известный деятель, музыкальный талант, самоотверженный благодетель, - однако также она должна быть достаточно проработанной, чтобы по ней можно было сказать о мотивах, взаимоотношениях и окружении персонажа. Разумеется, эта концепция может быть и намного сложнее: *“Мой персонаж был непримиримым борцом за права и нужды бездомных Нью-Йорка. Его Обращение кланом Мехет стало для него глубочайшим потрясением, поскольку теперь угнетённые видят в нём только хищника, рыщущего по переулкам”*.

Как видно из этого примера, некоторые игроки могут уже на этой стадии определять свой клан или ковенант. Информация о кланах и ковенантах ждёт вас на Пятом шаге. Если игрок желает воспользоваться техникой Прелюдии (см.ниже), он может полностью отказаться от этого выбора и сделать его уже во время игры.

Шаг второй: Выберите Атрибуты

После того как игрок определил качества своего персонажа, необходимо подвести под них и количественную основу. Первым шагом в обозначении характеристик вампира становится выбор приоритетов среди его Атрибутов. Атрибуты воплощают природные качества и способности персонажа. Насколько он силен? Насколько сообразителен? Может ли похвалиться проворством? Какое впечатление он производит, когда входит в комнату? Атрибуты дают цифровые ответы на эти и другие вопросы, составляя фундамент, на котором строится игровой персонаж. Персонажи имеют девять Атрибутов, распределённых по трём категориям: Ментальные (Интеллект, Сообразительность, Решительность), Физические (Сила, Ловкость, Выносливость) и Социальные (Внушительность, Манипулирование, Самообладание).

Для начала вы должны определить, в какой из трёх категорий ваш персонаж преуспевает больше всего (первая категория). Затем вы должны выбрать, в какой категории персонаж выступает посредственно (вторая). Наконец, оставшаяся категория обозначает самую слабую из областей, в которой природный талант персонажа проявляется меньше всего (третья). Будет ли ваш персонаж subtilным интеллигентом или громилой, теряющимся в изысканном обществе? Образ вашего персонажа должен помочь вам в выборе категорий, однако вы можете и слегка изменить концепцию – например, создав низкорослого мускулистого налётчика, сила и ярость которого восполняет нехватку роста.

Все персонажи начинают с одной базовой точкой в любом Атрибуте, что отражает природные способности всякого человека. Приоритеты, расставленные в предыдущем параграфе, определяют, сколько очков вы получаете для распределения в каждой из групп Атрибутов. Первостепенные Атрибуты получают пять дополнительных очков, второстепенные – четыре, а в третьей группе распределяются только три очка. Так, упомянутый выше subtilный интеллигент получит 5 очков в Ментальных Атрибутах, 4 в Социальных и 3 – в Физических, а бестактный громила – 5 очков в Физических, 4 в Ментальных и только 3 – в Социальных. Пятый пункт в любом Атрибуте стоит два очка вместо одного. Таким образом, если игрок собирается получить 5 очков Ловкости, он должен потратить на неё сразу 5 пунктов (поскольку он начинает с 1 бесплатным очком, тратит 3 пункта для достижения Ловкости 4 и ещё 2 отдаёт за пятый пункт Атрибута).

Шаг третий: Распределите Навыки

Навыки делятся на те же три категории, что и Атрибуты: Ментальную, Физическую и Социальную. Ментальные Навыки полагаются на базовые знания о мире и развиваются путём изучения и практического применения. Физические Навыки основываются на тренировке и развиваются через упражнения и повторения. Наконец, Социальные Навыки полагаются на опыт взаимоотношений и развиваются через общение, споры или ошибки.

Как и в случае с Атрибутами, в выборе Навыков игрок должен расставить свои приоритеты. Он выбирает первую, вторую и третью категорию Навыков. Первая категория получает 11 пунктов, вторая 7, третья – только 4. Обратите внимание, что, в отличие от Атрибутов, игрок не получает базовой точки в Навыках, поскольку они развиваются через практическое обучение, а не благодаря одним лишь природным талантам. Как и раньше, пятый пункт в любом Навыке стоит два очка вместо одного.

Шаг четвёртый: Выберите Специализацию

По мере того как ваш персонаж тренируется в обращении с Огнестрельным оружием или практикуется в Медицине, он может достичь особых успехов в определённых областях одного и того же умения. Например, офицер Гримс может прекрасно обращаться со своим табельным пистолетом, но не так ловко – с винтовками, ружьями или пулемётами. Он понимает базовые принципы обращения с этими видами огнестрельного оружия, но в своих тренировках он всегда делает упор на табельный пистолет. В игровых терминах этот персонаж имеет 3 уровня Огнестрельного оружия и Специализацию на 9мм пистолетах.

В ходе создания персонажа игрок выбирает три Специализации. Они должны касаться специфических областей применения Навыка, так что игрок может выбрать более одной Специализации на любой из Навыков. Используя приведённый пример, допустим, что офицер Гримс имеет Специализации сразу на 9мм пистолетах и на 12-калиберных дробовиках.

Шаг пятый: Добавьте шаблон

На этом этапе ваш персонаж полностью отделяется от мира смертных и превращается в создание ночи. В момент Обращения персонаж прекращает своё человеческое существование, вместе с тем получая невиданные способности и уникальные преимущества, недоступные в его прошлой жизни. Помимо вступления в клан и, скорее всего, ковенант, персонаж подвергается сверхъестественному изменению Атрибутов и получает доступ к могуществу Крови.

Клан

Клан персонажа служит ему чем-то вроде огромной ночной семьи, связанной общим происхождением и ответственной за ряд схожих черт, которыми обладает каждый её представитель. Вампир всегда становится частью того же клана, к которому принадлежит его Сир, однако в дальнейшем он может основать собственную родословную, свойства которой будут несколько отличаться от качеств самого клана. Прочтите описания кланов на **стр. 146-162** и выберите, к какому из них будет принадлежать ваш персонаж. Рассказчик может ограничить ваш выбор, если это требуется для его хроники. Обстоятельства Обращения могут и вовсе передать выбор Рассказчику.

Выбирая клан, вы также можете определить и конкретную родословную, несколько отклоняющуюся от клановых стандартов и представляющую династию Проклятых, выработавших собственные привычки и идеалы. Прежде чем делать подобный выбор,

поговорите с Рассказчиком – некоторые родословные могут не подходить его хронике или считаться несуществующими. С другой стороны, с одобрения Рассказчика вы можете создать совершенно новую родословную для своего персонажа.

Ковенант

Ковенант – социальный феномен, имеющий мало общего с врождёнными качествами персонажа и зависящий от его философии и отношений с другими Сородичами, а не свойствами и преимуществами его Крови. Каждая из этих групп преследует свои цели, используя разные (иногда даже противоположные) методы их достижения, в “правильности” которых они абсолютно – или хотя бы относительно – уверены. Несмотря на то, что ковенанты не управляются определёнными кланами или Сирами, многие неонаты хотя бы первоначально связывают свой Реквием с ковенантом своего Сира из-за его доступности или из-за перспективы высокого статуса.

Если в ходе создания персонажа игрок выбирает определённый ковенант, в дальнейшем, когда у его персонажа сформируется более чёткое понимание своего места в мире, он сможет без особых трудов изменить его. Тем не менее, хотя вампир не обязан всегда служить одному ковенанту, всякий, кто слишком часто меняет своих союзников, может вызывать подозрения у окружающих или даже столкнуться с трудностями в завоевании статуса или доверия уже в новой социальной группе. Хотя и не обязательно выбирать ковенант в момент создания персонажа, его концепция должна содержать хотя бы намёки на то, к кому он относится с большей, а к кому – с меньшей теплотой. Также Рассказчик может запретить этот выбор в начале игры, чтобы игроки смогли принять решение уже в ходе хроники.

Ковенанты даруют своим последователям определённые преимущества. Для получения этих бонусов персонаж должен обладать хотя бы одним пунктом Статуса внутри ковенанта (**см.стр. 143**). Это следующие преимущества:

- **Картианцы:** Участники Картианского Движения могут увеличивать значение *Союзников*, *Контактов*, *Убежища* и *Стада* за полцены в очках опыта (округление вверх). Бонус не применяется к распределению очков в ходе создания персонажа.

- **Колдовской Круг:** Участники Колдовского Круга могут изучать Дисциплину *Круак*.

- **Инвиктус:** Члены Инвиктус могут увеличивать значение *Стада*, *Наставника*, *Ресурсов* и *Слуг* за полцены в очках опыта (округление вверх). Бонус не применяется к распределению очков в ходе создания персонажа.

- **Ланцеа Санктум:** Члены Ланцеа Санктум могут изучать Дисциплину *Фивейское Чародейство*.

- **Ордо Дракул:** Участники Ордо Дракул могут изучать *Кольца Дракона*.

Лучшие Атрибуты

Обращение вызывает значительные изменения в человеческом организме, которые приспособливают его к нуждам кровососущего хищника. Хотя все вампиры страдают от страха перед огнём и необходимости потреблять чужую кровь, особенности их тела во многом зависят от крови Сиры. Представители разных кланов по-разному изменяются в момент Обращения, находя собственный путь к превращению в идеального ночного охотника. Характер таких изменений передаётся новообращённому через кровь, изменяя его врождённые качества.

Каждый из пяти кланов располагает двумя характерными Атрибутами, улучшающими некоторые из аспектов сущности его представителей. Выбрав клан своего персонажа, решите, какой из двух клановых Атрибутов более важен для вас и добавьте к нему один пункт.

Дэва	Ловкость или Манипулирование
Гангрел	Самообладание или Выносливость
Мехет	Интеллект или Сообразительность
Носферату	Самообладание или Сила
Вентру	Внушительность или Решительность

Дисциплины

Когда вампир получает Обращение, Сир обучает его мистическим силам крови, известным как Дисциплины. Дисциплинами называют загадочные, ужасающие способности, которыми все вампиры могут пользоваться при желании. Превращение в животное, бег с нечеловеческой скоростью, подчинение чужой воли, - вот лишь немногие примеры действия Дисциплин.

Каждый персонаж начинает с тремя свободными пунктами Дисциплин, которые игрок распределяет по своему усмотрению. Тем не менее, хотя бы два очка необходимо распределить между клановыми Дисциплинами, прежде чем откроется доступ к внеклановым и династическим Дисциплинам. (Таким образом, вы можете вложить два очка в клановые Дисциплины и одно в любую другую, однако не можете вложить только одно очко в клановую Дисциплину и два – во внеклановые или династические). Каждый из кланов, описанных далее в этой главе, обладает тремя Дисциплинами, которыми пользуются его члены и представители ответвляющихся от него родословных.

Сила Крови

Сила Крови вампира отражает внутреннюю оккультную мощь, пропитывающую его мёртвые вены. Вампиры с большей Силой Крови обладают одновременно большим контролем над Витэ и могут вмещать большее его количество. Сородичи с низкой Силой Крови либо ещё не практиковались в мистических путях Проклятых, либо ещё слишком молоды и слабы, чтобы реализовать свой врождённый потенциал.

Все персонажи получают один бесплатный пункт Силы Крови. Это значение может быть увеличено в момент создания персонажа по цене 3 очка Преимуществ за один уровень Силы Крови. Так, игрок может вложить три (из начальных семи) очка Преимуществ для получения Силы Крови 2 или шесть очков для получения Силы Крови 3. Сила Крови подробно описана на **стр. 138**.

Шаг шестой:

Выберите Преимущества

В момент создания персонажа игрок получает 7 очков Преимуществ, которые может распределить по своему усмотрению. Выбранные Преимущества должны соответствовать образу персонажа – так, изысканный аристократ клана Дэва едва ли будет обладать Преимуществом “Рисковый водитель”, если только это каким-то образом не объясняется в его предыстории. Рассказчик может одобрить или запретить какое-либо Преимущество или даже подарить игроку один дополнительный пункт (например, чтобы отразить политический контакт, важный для хроники). Пятый пункт в любом Преимуществе стоит два очка.

Шаг седьмой:

Определите Достоинства

Правила по использованию Достоинств описаны на стр. 90-105 **World of Darkness Rulebook**. Здесь описывается не столько игровая механика, сколько важность определённых Достоинств для персонажей-вампиров.

Воля

Каждый Сородич ведёт бесконечную борьбу со своей предательской, хищнической натурой в попытке удержать контроль над медленно ускользающей связью с остатками человечности. Соппротивление Зверю требует значительной веры в собственные силы, часто отсутствующей в простых смертных, что делает сильную Волю особенно ценной в глазах вампиров. Опасное эмоциональное напряжение может привести к состоянию иступлённого, яростного безумия (**см.стр. 261**), и вампиры стараются подчинить себе эту звериную половину своего эго усилиями Воли.

Потерянное значение воли можно восстановить за очки опыта. Больше информации по использованию очков опыта можно найти на **стр. 133** или **348**.

Игрок может тратить Витэ и Волю в один и тот же раунд. Правила по использованию Витэ см. на **стр. 227**.



Меня не вчера Обратили

Чтобы отразить длительность Реквиема, прошедшего с момента Обращения до начала хроники, Рассказчик может наделить игрока дополнительным опытом для распределения перед началом игры.

Обычные неонаты	0 очков опыта
Активные деятели	35 очков опыта
Состоятельные Сородичи	75 очков опыта
Подвижники и зачинатели	120 очков опыта
Старейшины и правители	180-300+ очков опыта



Человечность

После Обращения вампир начинает терять связь с теми элементами смертной жизни, которые делали его человеком. Эти качества медленно исчезают по мере того, как воля вампира ослабевает, а мир продолжает существовать уже без него. По этой причине концепция Нравственности, описанная в **World of Darkness Rulebook**, в этой игре заменена понятием Человечности.

По желанию Рассказчик может позволить игрокам, создающим шаблон персонажа, обменять несколько очков Человечности на очки опыта. Эта замена отражает сцены жестокости и цинизма, в которых персонаж принимал участие или свидетелями которых он становился (что объясняет прибавку к опыту), однако которые оставили глубочайший след на его душе (потеря Человечности). Игрок может пожертвовать 1 очком Человечности ради 5 очков опыта, однако понижать Человечность можно не ниже 5 (таким образом, игрок может получить максимум 10 очков опыта).

Пороки и Добродетели

Вампиры обладают теми же Пороками и Добродетелями, что и смертные персонажи, однако они проявляются не одинаково. Например, персонаж с Пороком “Гнев” может быть особенно податлив безумию, а страдающий Чревоугодием будет терзаться соблазном осушить свою жертву, поскольку прервать кормление до того, как сердце смертного перестанет биться, становится для него чрезвычайно трудно. С другой стороны, персонаж с Добродетелью “Надежда” может проводить ночь за ночью в попытках достичь Голконды, а обладатель Добродетели “Справедливость” может тщательно выбирать своих жертв, ограничиваясь лишь теми, кто заслуживает наказания (насильниками и убийцами), воплощая собой образ ночного крестоносца.



Памятка для быстрого создания персонажа

В этой врезке описаны изменения, происходящие с персонажем после его Обращения. Используйте приведённую здесь информацию как дополнение к созданию персонажа, описанному на стр. 34-35 **World of Darkness Rulebook**.

Клан

Выберите клан, к которому принадлежит ваш персонаж. Выбор можно делать из пяти кланов.

Дэва: Желанны, чувственны, эмоциональны.

Гангрел: Сильны, выносливы и свирепы.

Мехет: Стремительны, рассудительны, дальновидны.

Носферату: Скрытны, могущественны и чудовищны.

Вентру: Царственны, аристократичны, величественны.

Ковенант

Выберите ковенант, в котором состоит ваш персонаж. Выбор можно делать из пяти ковенантов. Если вы не хотите выбирать ковенант, запишите в листе персонажа: “отстранившийся”, “независимый” или “свободный”.

Картианцы стремятся привнести в общество Сородичей элементы современных политических структур и социальных систем.

Колдовской Круг поклоняется множеству женских образов как воплощениям Праматери Чудовищ.

Инвиктус – аристократия ночи.

Ланцеа Санктум стремятся повлиять на общество Проклятых силой заветов Лонгина, по легенде ставшего вампиром благодаря крови самого Христа.

Ордо Дракул владеют секретными знаниями и ритуалами, позволяющими Сородичам превозмочь рамки их проклятой сущности.

Лучшие Атрибуты

В зависимости от клана выберите один из двух лучших атрибутов вашего клана и повысьте его на один пункт.

Дэва Ловкость или Манипулирование

Гангрел Самообладание или Выносливость

Мехет Интеллект или Сообразительность

Носферату Самообладание или Сила

Вентру Внушительность или Решительность

Дисциплины

Распределите три очка между Дисциплинами. Как минимум два из них должны быть вложены в клановые Дисциплины.

Анимализм: Власть над животным миром и даже над Зверем Проклятых.

Ясновидение: Обострённые чувства и сверхъестественное восприятие.

Стремительность: Феноменальная скорость.

Кольца Дракона*: Трансцендентальная практика Ордо Дракул.

Круак*: Кровавая магия Колдовского Круга.

Доминирование: Способность покорять чужой разум.

Величие: Ужасающая сила личности.

Кошмар: Управление самим страхом.

Затемнение: Утаение контуров своего тела, включая полное исчезновение.

Превращение: Изменение формы и улучшение своего тела.

Соппротивление: Легендарная стойкость.

Фивейское Чародейство*: Библейские “тёмные чудеса” Ланцеа Санктум.

Мощь: Баснословная сила десятка мужчин.

*Доступно только участникам ковенанта.

Сила Крови

Персонаж начинает с 1 уровнем Силы Крови, однако можно вложить дополнительные очки для её увеличения.

Преимущества

Преимущества вампиров включают Убежище (• до •••••), Стадо (• до •••••) и Статус (• до •••••).

Цена в Очках опыта

Характеристика	Цена
Атрибут	Новый пункт x5
Навык	Новый пункт x3
Специализация навыка	3 очка
Клановая или династическая Дисциплина	Новый пункт x5
Другая Дисциплина*	Новый пункт x7
Фивейское Чародейство или Ритуал Круака	Уровень ритуала x2
Преимущество	Новый пункт x2
Сила Крови	Новый пункт x8
Человечность	Новый пункт x3
Воля	8 очков

*Включая Кольца Дракона. Развитие Колец Дракона подробно описано на **стр. 218**.



Шаг восьмой:

Искра не-жизни

На этом этапе вы уже должны иметь персонажа, хотя бы чисто в техническом смысле. У вас теперь есть всё, что нужно для вступления в хронику вашего Рассказчика, вы способны при необходимости комбинировать Атрибуты с Навыками для бросков и тому подобное.

Ролевая игра, однако, - это немного больше, что броски дайсов или разбрасывание заклинаний направо и налево. Предыдущие шаги помогли вам создать лишь фундамент, скульптуру вашего персонажа, довольно грубо вытесанную из камня. Теперь пришло время отложить простейшие инструменты и оживить эту статую освещением всевозможных подробностей и нюансов. Взгляните на значения Атрибутов и Навыков и подумайте, почему ваш персонаж развил именно их? Что заставило его впервые взяться за пистолет и начать тренировку на стрельбище? Как он узнал так много об уличных хитростях или способах запугать человека? Когда он выучился основным принципам первой помощи? Как повлияет его история на игровую хронику? Что вы сами пока не знаете о персонаже? Как и в случае со скульптурой, вы должны сформировать и отразить в образе персонажа его физические, психологические и биографические черты, которые смогут его оживить – даже если он и один из не-мёртвых.

Что означают 3 пункта Внутренности? Обладает ли ваш персонаж идеальной фигурой фотомодели, приковывающей все взгляды к нему, как только он входит в комнату? Или же у него неприветливый взгляд работника доков, с которым лучше не связываться? Или он источает ауру состоятельности и надёжности преуспевающего бизнесмена, одетого в фирменный костюм и носящего прекраснейшие драгоценности? Что заставляет окружающих реагировать на его появление с таким интересом? Какого цвета его глаза, кожа, волосы? У него красивая стрижка? Уверенный взгляд? Или жуткий

шрам, идущий от самого лба через переносицу – и до самой шеи? У него хриплый злобный голос? Или мягкий и бархатный? Или, может, он заикается и целиком полагается на свою мимику?

Хотя эти подробности могут казаться и незначительными, в действительности они – самое важное для оживления персонажа. Иначе ваш Вентру с Внушительностью 3, Манипулированием 4 и Самообладанием 3 будет как две капли воды похож на любого другого Вентру с Внушительностью 3, Манипулированием 4 и Самообладанием 3. Лучше избегать двумерных персонажей и изобретать что-нибудь уникальное, запоминающееся и захватывающее.

И последнее. Не-жизнь Проклятых не лишена иронии судьбы. После того как вы выбрали все необходимые характеристики, которыми вам хотелось бы наделить персонажа, и записали их в игровой лист, бросьте один дайс в качестве самого последнего шага в создании вашего альтер-эго. Результат означает количество крови, содержащейся в его организме в начале хроники.

Прелюдия

Характер и индивидуальность строятся на личном опыте и решениях, принятых в прошлом. Невозможно сказать хоть что-нибудь о человеке, не узнав, что ему пришлось пережить. Сходным образом невозможно сказать хоть что-нибудь о персонаже, не определив, откуда он пришёл и какие аспекты прошлого заставили его принять участие в событиях хроники. Предыстория помогает увидеть личность своего персонажа, не говоря уже о таких нюансах, как его поведение и речевые обороты. В каком-то смысле это история, в ходе которой вы с Рассказчиком один на один отыгрываете ключевые события жизни своего персонажа перед началом полноценной игры.

Прелюдия отыгрывается точно так же, как и настоящая игра – но только сведённая к событиям и решениям одной ночи. Считайте это короткометражным фильмом о своём персонаже, в котором говорится о главном, а мелочи – отбрасываются прочь. Любовные отношения, семья, работа, друзья, враги – обо всех них стоит поговорить в ходе прелюдии, выяснить тонкости взаимоотношений героя с ними и заложить потенциальный фундамент для его существования уже как вампира.

Что ещё более важно, прелюдия позволяет увидеть мир глазами своего персонажа и испытать его образ на прочность. С её помощью можно составить систему отношений, показывающую, как персонаж реагирует на определённые стимулы и какими методами он будет пользоваться в той или иной ситуации. Обычно прелюдия отыгрывается в течение очень короткого времени, без длительного планирования и подготовки, которой требует полноценная игра. Будучи частью создания персонажа, она служит для составления его биографии и не нуждается в продолжении.

Руководство по ведению Прелюдий

Вы встречаете её в том же ресторане, в котором прошло и первое ваше свидание. Как и в тот раз, вы опаздываете. Кажется, будто ничего не изменилось. Сердце колотится словно бешеное, но на этот раз в вашем кармане лежит коробка с обручальным кольцом. Даже после бесконечных репетиций вы не совсем уверены, что же следует ей сказать. Вы беспокоитесь, хорошо ли выглядите, но сознание снова и снова перескакивает на мысль, как же она прекрасна. Вы ужинаете, мучительно ожидая момента, чтобы задать вопрос, пылающий в вашем сердце. Наконец вы суёте руку в карман... и обнаруживаете, что кольцо исчезло. Ваша реакция?

Рассказчик проводит прелюдию один на один с игроком, что помогает сосредоточиться на персонаже и его личных переживаниях. Прошлое персонажа касается только его одного. Двое игроков могут отыгрывать прелюдию вместе, но только в том случае, если они были как-то связаны до Обращения, да и тогда совместный отыгрыш должен проводиться только частично. Однако это не означает, что вы как Рассказчик

должны забыть о других игроках на время прелюдии. Поскольку любые факторы, созданные в момент прелюдии, могут быть задействованы и в настоящей хронике, постарайтесь создать у игроков предвкушение грядущих событий и сконцентрировать на этом их внимание.

Не стесняйтесь вести прелюдию жёстко, требуя от игрока быстрых решений и "проматывая" время между событиями ещё прежде, чем они полностью завершатся. Ваша задача - сформировать общее представление об игроке и его инстинктах. Многосторонний анализ его характера и реакции на его действия можно обговорить уже позже, например, пока игрок ожидает конца прелюдий других игроков. Если только вы не планируете отвести целую сессию на прелюдии каждого игрока, вам стоит сжать время действия игровых событий настолько это возможно, чтобы и вы, и игрок получили ясную картину обыденной жизни персонажа. Это также улучшит влияние предыстории на игрока, поскольку в начале хроники он уже будет иметь достаточно чёткое представление о событиях прошлого - и в каком-то смысле жизнь персонажа промелькнёт у него перед глазами.

Проверяя список звонков, вы видите номер своей невесты, но у вас нет времени на ответный звонок. Странная женщина бросилась в переулок, когда вы видели её в последний раз. Вы уверены, что она и есть та, кого вы искали. Если бы только получилось поговорить с ней, задать ей несколько вопросов: её история повлияла бы на умы миллионов. Вы поворачиваете за ней в переулок, но, кажется, след потерялся. Единственный признак жизни - ваше дыхание, конденсирующееся в воздухе перед лицом. Вы останавливаетесь, чтобы снова вытащить телефон и перезвонить невесте, но уже через секунду он выскальзывает из ваших пальцев, потому что вы понимаете, что женщина стоит прямо позади вас. Ваши действия?

В ходе прелюдии игрок может лучше понять сеттинг и правила игры. Позвольте ему сделать несколько бросков и при необходимости обменять несколько Преимуществ или других характеристик, если они не подходят сложившемуся образу. Обратите внимание, что некоторые игроки могут попытаться использовать эту возможность для того, чтобы создать неуязвимого персонажа. Исходите из соображения, что любое сделанное изменение должно идти на пользу истории и реалистичности персонажа, и броски дайсов здесь отступают на второй план. Вы можете вообще предложить игроку отыграть прелюдию с чистым листом персонажа, заполняя его по мере развития событий. Пусть он сам встретит возможных союзников и информаторов, посетит место работы, чтобы увидеть достаток и состоятельность своего персонажа. Боевых сцен в прелюдии лучше по возможности избегать. Никому не понравится, если его персонаж умрёт ещё до начала хроники. Если же это необходимо, опишите борьбу и её результаты, не прибегая к игровой механике (и, таким образом, исключая возможность несчастных случаев).

Хотя предложение отыграть события повседневной жизни может показаться игроку странным, в действительности оно помогает увидеть тихий, уютный мирок, столкнувшийся с разрушительным Обращением. История о мелочах и проблемах привычной жизни сменяется жуткими сценами смерти и превращения в кровососущего монстра, что просто не может не повлиять на восприятие игрока. Привычный мир навсегда отвергает его персонажа, лишь ярче показывая, что он имел раньше и что потерял теперь.

Поскольку ваша задача - описывать события, разрешите игроку самому предлагать различные детали или идеи касательно биографии его персонажа. Помните, что история создаётся совместно, и всякий игрок - ваш партнёр. Безусловно, вы можете вмешиваться в предложенные игроком ситуации, чтобы вызвать его реакцию. ("*Сестра издевательским тоном бросает вам, что её грудной сын и то повёл бы себя умнее*"). Но как только персонаж становится вампиром, у него уже нет пути к своему прошлому, и его реакция будет совершенно иной. Это игра персонального ужаса, и игрок должен ощутить невосполнимую утрату, чтобы понять, каково это - стать одним из Сородичей.

Женщина хватает вас за горло и притягивает к себе, глядя в ваши глаза. Каждая клеточка вашего тела тицится дать ей отпор и вырваться, чего бы это ни стоило, но что-то сковывает ваши движения. Вас охватывает чудовищный ужас. Кажется, будто её глаза ощупывают каждую частичку вашей души, прежде чем она расширяет улыбку и погружает свои клыки в вашу шею. Дыхание застревает в горле, кровь начинает бить в голову, а ваши руки в последней попытке стараются оттолкнуть её. Уже теряя сознание, вы слышите, как звонит телефон, и думаете о своей невесте, пока мир окончательно не исчезает во тьме.

Обращение должно получить ключевой акцент в разработке личности персонажа и, таким образом, должно отыгрываться с особым вниманием. Важность этого момента обусловлена тем, что именно он позволяет отразить перемены, которые вызвало в жизни героя превращение в вампира. Опишите лёгкое беспокойство, медленно разрастающееся в паранойю по мере того как герой всё более убеждается в том, что за ним следят. Отталкивайтесь от той концепции, что персонаж всё время чувствует приближение загадочного хищника, который всегда находится где-то поблизости, но не показывается на глаза. Хотя игрок знает, что к нему приближается, он не знает, как это произойдёт. Ваша задача - сделать это событие как можно более интригующим и зловещим, описывая каждый его этап в ярких красках. Помните об изменениях: пусть игрок отыграет физические и эмоциональные травмы, вызванные Обращением. Вы свободны отыгрывать и другие события жизни героя перед началом хроники, но Обращение должно получить особое внимание со стороны игрока и надолго ему запомниться.

Вопросы, вопросы...

Следующие вопросы помогут вам наделить биографию персонажа плотью и кровью, заставив игрока задуматься об аспектах личности его альтер-эго, которые он мог упустить. Даже если вам не хватает времени для отыгрыша детальной прелюдии, вы можете ответить на некоторое число вопросов, составив с их помощью небольшую историю о своём персонаже или же обсудив данные ответы с Рассказчиком. Говорят, что дьявол обитает в мелочах, и составленная таким образом информация может сделать вашего персонажа гораздо реалистичнее.

- **Сколько вам лет?**

Когда вы родились? Сколько лет вам было в момент Обращения? Как долго вы ведёте существование в теле вампира? Сколько вам могут дать окружающие? Кажется ли вы взрослее или моложе, чем есть?

- **Чем отличалось ваше детство?**

Каковы ваши первые воспоминания? Что повлияло на ваши первые взгляды и побуждения? Где была ваша школа? Были ли вы хорошим учеником? Кем были ваши постоянные члены семьи? Ваше самое яркое детское воспоминание? Вы посещали высшую школу или колледж? Был ли у вас действительно родной город или же ваша семья регулярно переезжала? Вы убегали из дома? Играли в спортивные игры? У вас были друзья, с которыми вы продолжали поддерживать тёплые отношения и во взрослой жизни?

- **Каким вы были?**

Вы были добрым и мягким или высокомерным задирой? Вы были популярны среди детей или быстро стали изгоем? Была ли у вас семья? Чем вы зарабатывали на жизнь? Как вы нашли настоящих друзей или просто хороших знакомых? Что поддерживало вас изо дня в день? Вы теряли кого-нибудь из родных?

- **Каким было ваше первое столкновение со сверхъестественным?**

Когда вы впервые поняли, что смертные на земле – не единственные разумные существа? Занимались ли вы оккультизмом до Обращения? Когда вы в первый раз повстречали вампира? Вы напугались? Вы не поверили в произошедшее? Вы почувствовали интерес? Или, может быть, злость?

- **Как повлияло на вас Обращение?**

Как Сир нашёл вас? Это было болезненное Обращение? Или вы почувствовали извращённое наслаждение? Вас терзал голод? Вы чувствовали страх? Или вы поняли, что наконец обрели своё место? Вы благодарны своему Сиру? Или хотите убить его за то, что он сделал с вами?

- **Кто был вашим Сиром и как он к вам относился?**

Что вы знаете о вашем Сире? Он был привлекательным, властным, жестоким, загадочным или открытым? Почему, на ваш взгляд, он выбрал именно вас? Или вы вообще не знаете его? Как долго вы оставались с ним? Он чему-нибудь научил вас? Как много времени прошло, прежде чем он вас отпустил? Где вы с ним обитали? И куда подались после освобождения? Встречали ли вы других вампиров в этот период? Обращал ли ваш Сир ещё кого-нибудь? Смотрите ли вы на других вампиров глазами своего Сира?

- **Вас представляли обществу Сородичей?**

Вас приглашал к себе Князь? Хотел ли он принимать вас? Может, какого-нибудь видного Сородича пришлось подкупить или припугнуть, чтобы он признал ваш авторитет? Обладал ли ваш Сир разрешением на ваше Обращение? Вы нашли общий язык с влиятельными Сородичами? Что, на ваш взгляд, другие Сородичи этого домена думают о вас?

- **Как вы встретились с участниками вашей котерии?**

Вы встретились по чьему-то приказу или случайно? Принадлежите ли вы к одному ковенанту или клану? Была ли ваша котерия создана с определённой целью, для достижения конкретной выгоды? Как долго вы вместе? Знали ли вы кого-нибудь из них до Обращения? Ладят ли ваши Сиры или соперничают? Может быть, у кого-то из вас общий Сир? Что помогает вам держаться вместе, когда всё идёт наперекосяк?

- **Где находится ваше убежище?**

Где вы спите в течение дня? Есть ли у вас постоянный дом или вы скитаетесь с места на место? Может быть, вы остались неподалёку от места, в котором жили, или даже непосредственно в своём доме? Или вы прячетесь в заброшенном здании? Ваше убежище располагается выше или ниже уровня земли? Кто-нибудь охраняет вас в течение светлого времени суток?

- **Сохранили ли вы какие-нибудь связи со смертной жизнью?**

Вас признали умершим? Вы до сих пор приглядываете за старыми друзьями или знакомыми издали? Или вы притворяетесь, что по-прежнему живы? А может быть, вы окончательно разорвали все связи со смертной жизнью?

- **Где вы привыкли охотиться?**

Есть ли конкретное место, в котором вы кормитесь чаще всего? Считаете ли вы его целиком своим, или другие вампиры тоже его посещают? Вы соперничаете с остальными за это место? Какую добычу вы любите больше всего? Готовы ли вы рискнуть голодом, лишь бы найти этот тип добычи? Вы когда-нибудь убивали в ходе кормления? Есть ли у вас специальное стадо? Вы соблазняете своих жертв? Похищаете их? Избиваете или запугиваете? Может быть, они сами приходят к вам?

- **Что вами движет?**

Вы жаждете мести? Тоскуете по смертной жизни или скучаете по восходящему солнцу? У вас есть амбиции в обществе Проклятых? Хотите ли вы Обратить потомка? Вы принимали участие в конфликтах между ковенантами? Если бы вам нужно было выбрать единственную вещь во всём мире, что бы вы выбрали?

Последний штрих

Лишённые внутренних побуждений Сородичи часто не выживают в момент Обращения или в последующие ночи борьбы за своё место в обществе. Хотя нравственные ценности вампира часто значительно отличаются от человеческих из-за

опыта смерти и перерождения, у него должно быть что-то, ради чего он будет существовать, иначе он просто дожждётся рассвета и покончит со всеми проблемами разом. Подумайте, где ваш персонаж мог побывать и куда он теперь направляется. Есть ли у него глобальные, далекоидущие планы или же только несколько скромных желаний? Поскольку **Vampire** – *повествовательная* готическая игра, вампиры в ней не должны просто сидеть на месте, терзаясь своим мучительным существованием и считая, что больше уже ничего их не ожидает. Как только у вас появится представление, чего хочет добиться ваш персонаж, вы сделаете ещё один шаг к превращению его в сложную и живую личность¹¹.

Характеристики

Обращение наделяет вампира чередой уникальных качеств, которые отделяют его от прошлой жизни. В то время как многие из подобных черт представляют внутренние и физические изменения, которые сопровождают утрату жизненной силы и начало Реквиема, социальная обстановка также вызывает ряд изменений в поведении и образе жизни новообращённого, отражая всё большую адаптацию к ночному существованию.

Новое Достоинство:

Сила Крови

Хотя каждый вампир по-своему использует свою кровь, далеко не все Проклятые обладают одними и теми же уровнями контроля над ней. Сила Крови определяет степень могущества, которое предоставляет вампиру Витэ. Высокий уровень Силы Крови позволяет игровым персонажам изучать более продвинутые Дисциплины и развивать свои характеристики до сверхчеловеческих уровней. Кроме того, вампиры с большим количеством пунктов в этом Достоинстве могут удерживать в своём теле и большее количество Витэ, поскольку выпитая ими кровь гораздо сильнее и сконцентрированнее. Одним словом, чем выше у игрока Силы Крови, тем больше его потенциал.

Всякий новообращённый вампир начинает существование с Силой Крови 1, независимо от могущества его Сира. С этого момента характеристика начинает расти. Силу Крови можно повысить в ходе создания персонажа за очки Преимуществ (по цене 3 за 1 уровень), однако после начала игры её можно увеличивать только за очки опыта, через совершение диablerии или по прошествии долгого времени. Повышение Силы Крови в момент создания персонажа должно получить объяснение ещё до начала игры. Возможно, этот персонаж участвовал в диablerии или уже провёл сравнительно долгий Реквием до начала игровых событий. Игроки, желающие, чтобы их персонажи начинали с большим уровнем Силы Крови, должны убедительно объяснить наличие дополнительных очков в этой характеристике и попросить соответствующего разрешения у Рассказчика.

Чем выше становится Сила Крови, тем строже условия питания. Насытить вампира может лишь кровь, находящаяся на определённый уровень ниже, чем его собственная (см. приложенную таблицу). Кровь некоторых старейшин настолько могущественна, что они просто не могут питаться смертными и обязаны поглощать Витэ других Сородичей, чтобы насытиться. И только самые слабые могут питаться кровью животных.

В конечном счёте уровень Витэ Сородича достигает той степени, когда он уже не может регулярно находить подходящую жертву и погружается в торпор, длительность которого определяется текущим уровнем Силы Крови и его Человечностью (**см.стр. 267**). Торпор медленно ослабляет кровь. Также он вызывает лихорадочные грёзы и искажение разума персонажа.

¹¹ В оригинале за врезкой “**Последний штрих**” следует пример создания персонажа. Поскольку он очевиден и не нуждается в переводе, читатель может найти его на стр. 97 **Vampire the Requiem**. Это единственный непереведённый фрагмент данной книги.

Сила Крови вампира увеличивается на один уровень каждые 50 лет. Тем не менее, в торпоре она уменьшается на один за каждые 25 лет. Поскольку максимальное значение Силы Крови равняется 10, в ближайшие 500 лет вампир практически наверняка впадёт в торпор из-за проблем с нахождением достаточно сильной добычи. Для диаблеристов этот срок ещё меньше. Персонажи, которые диаблерируют целую череду вампиров в пределах нескольких лет, могут поддерживать активность не дольше 7-9 диаблери, прежде чем Сила Крови заставит их погрузиться в торпор. Такие Сорочи часто бодрствуют в течение чрезвычайно коротких и очень жестоких периодов времени между вынужденными погружениями в торпор.



Эффекты Силы Крови

Сила Крови	Максимум в Атрибуте, Навыке, Дисциплине	Максимум Витэ/ Витэ за раунд	Вампир может питаться
1	5	10/1	Животными+
2	5	11/1	Животными+
3	5	12/1	Людьми
4	5	13/2	Людьми
5	5	14/2	Людьми
6	6	15/3	Людьми
7	7	20/5	Вампирами
8	8	30/7	Вампирами
9	9	50/10	Вампирами
10	10	100/15	Вампирами



Когда уровень Силы Крови снижается (например, из-за торпора), все характеристики, которые превышают текущие способности персонажа, исчезают навсегда. Если Сила Крови снова повышается в течение хроники, позволяя игроку вновь получить к ним доступ, он должен потратить очки опыта ещё раз, чтобы "вспомнить" способности, которые он некогда утратил.

Пример: Стефани из клана Дэва обрела Силу Крови 8-го уровня после череды диаблери и благодаря этому подняла значение Внутренности до 7. Не в силах найти вампиров достаточно сильной крови, чтобы ими можно было насытиться, она впадает в 80-летний торпор. За это время её Сила Крови падает на три пункта (один за каждые 25 лет) до 5-го уровня.

Когда она пробуждается, её Внутренность уже уменьшена до 5 (максимума характеристик на пятом уровне Силы Крови). Со временем - и особенно если Стефани продолжит практику диаблери - она сможет вновь повысить свою Внутренность. Тем не менее, игрок будет вынужден покупать очки этого Атрибута за опыт, как если бы он никогда ими не обладал.

Ходят слухи о несказанно древних вампирах, которые нашли способ избежать необходимости торпора, бросив вызов самим эффектам Силы Крови. Некоторые божатся, что такое возможно при длительном изучении кровавой магии в сочетании с верой в Голконду или другие подобные вещи - что в результате создаёт нечто вроде религиозного рвения в поиске трансцендентности.

Преимущества

Преимущества отражают положительные качества, которые персонаж мог получить в силу возможностей или обстоятельств. Они включают материальную собственность, социальные связи и другие вещи, которые не были внесены в физическое состояние

персонажа его Обращением. В то время как в **World of Darkness Rulebook** Преимущества рассматриваются с большим количеством подробностей и примеров, вампиры отделены от смертного общества и зачастую нуждаются в уникальных или специализированных Преимуществах. Здесь приведены характеристики, предназначенные исключительно для вампиров и позволяющие игроку отдалиться ещё на шаг от персонажей смертных и других сверхъестественных существ. Эти Преимущества доступны игроку как при создании персонажа, так и в ходе игры. Обратите внимание, что для этого персонаж уже должен быть Обращён или метить на получение Обращения в ближайшее время (тем не менее, для самого ординарного смертного невозможно купить представленные здесь Преимущества).

Убежище (• до •••••, особенности)

Эффект: Убежищем называется место, защищённое от проникновения солнечного света, в котором вампир может провести смертоносное дневное время. В легендах рассказывается о вампирах, обитающих в тёмных, зловещих крепостях среди горных кряжей, полных подземных лабиринтов - однако реальность не столь грандиозна. В действительности убежище может быть обыкновенной канализацией, заброшенным складом или даже контейнером в старом хранилище - главное, чтобы оно оставалось нетронутым между восходом и закатом солнца.

Убежища обладают разными характеристиками. Склад может предоставлять много места и доступ к большому количеству смертных, но и сам будет не застрахован от непрошенных гостей. Выброшенный вагончик метро в давно забытом туннеле предоставляет и много места, и соответствующую безопасность, однако найти здесь пищу может быть чрезвычайно трудно. Поиск подходящих убежищ отнимает много времени и усилий, и их цена отражает три ключевых фактора - расположение, размер и безопасность. Игроки, выбравшие это Преимущество, должны также распределить вложенные в него очки между этими факторами. Например, два очка могут пойти на Расположение, а третье - на Безопасность.

Хорошее Расположение Убежища может облегчить вампиру задачу кормления, если оно будет находиться близко к большому количеству смертных. Убежище с множеством очков в этой категории может располагаться неподалёку от нескольких ночных клубов и баров, которые в основном работают в тёмное время суток, в то время как Убежище с меньшим значением Расположения может находиться просто неподалёку от авто- или железнодорожных вокзалов, через которые ежедневно проходит множество путешественников. Каждый пункт Расположения даёт +1 дайс к броскам на охоту тому игроку, который владеет убежищем, и любому, кого он пустил к себе. Убежища без очков Расположения слишком изолированы, чтобы давать подобные бонусы.

Размер убежища имеет большую важность для персонажей, которые ищут места для сохранения своих ценностей и имущества. Если игрок не вкладывал очков в размер Убежища, то оно обладает размером, рассчитанным на него и, возможно, ещё одного компаньона, практически (или вообще) не предоставляя места для хранения имущества - например, это может быть вышеупомянутый контейнер в забытом хранилище или однокомнатная квартира. Вкладывая очки в увеличение убежища, игрок расширяет пространство и для себя, и для хранения. По-настоящему большие убежища могут представлять собой всё что угодно, от особняков и высокогорных пещер до обширных катакомб. Однако не забывайте, что чем больше убежище, тем сложнее его содержать.

- Небольшая квартира или подвальчик; 1-2 комнаты
- Большая квартира или небольшой семейный дом; 3-4 комнаты
- Склад, церковь или большой дом; 5-8 комнат или огромный зал
- Зброшенный особняк или сеть туннелей метро; эквивалент 9-15 комнат или подземных полостей

•••• Огромная вилла или обширная сеть туннелей; бесчисленное количество комнат или других помещений

Тем не менее, Расположение и Размер Убежища не защищают его хозяина от враждебных вампиров, которые могут попытаться найти его и проникнуть внутрь, как и от вмешательства смертных (полиции, преступных группировок, социальных работников). Если игрок хочет гарантировать себе защиту и право на частную жизнь, он может вкладывать очки в Безопасность, тем самым затрудняя проникновение посторонних в своё убежище. Убежище без очков Безопасности может быть легко найдено всяким, кто намеренно его ищет, и не предоставляет никакой безопасности, если в него проникнут. Каждый пункт Безопасности вычитает один дайс из попыток проникнуть в него для любого, кого хозяин убежища не приглашал к себе. Повышение сложности может объясняться как трудностью обнаружения входа (за книжным шкафом или под ковром), так и защитой от проникновения (например, убежище располагается за дверью хранилища). Кроме того, каждый пункт Безопасности добавляет +1 бонус к Инициативе всякого, кто противостоит вторжению извне (благодаря удобному положению или видеонаблюдению).

Персонажи, не имеющие очков Убежища вообще, могут обитать в небольших тесных помещениях или делить убежище с Сиром или Князем. Как бы то ни было, они просто не получают механических бонусов, которыми Убежище награждает всякого, что потратил очки на повышение его качества.

В каждый из трёх аспектов Убежища можно вложить не более пяти очков. Другими словами, Расположение, Размер и Безопасность Убежища не могут превышать пяти пунктов (то есть всего пятнадцати очков, потраченных на это Преимущество).

Особенности: Это Преимущество может быть разделено членами чрезвычайно сплочённой группы. Они могут быть преданы друг другу и просто в какой-то момент пожелать объединить то, что имеют, а возможно, их доверие и уверенность друг в друге и так позволяют им разделять доступ к тому, что у них есть.

Чтобы разделить это Преимущество, минимум два игровых персонажа должны добровольно объединить имеющиеся пункты для усиления общего бонуса. Получившееся значение не может превышать пяти очков ни в одном из трёх аспектов Убежища. Таким образом, персонажи не могут вложить более пяти очков, например, в Размер Убежища. Если они хотят потратить дополнительные очки, им придётся распределить их между различными аспектами Убежища, такими как Расположение и Безопасность.

Разделённые пункты могут быть утеряны. Члены котерии или партнёры по Убежищу могут распасться или потерять друг к другу доверие, что неизбежно ведёт к окончанию их взаимоотношений. Участники группы могут совершить поступок, который выставит их (и всю группу в целом) в весьма неприглядном свете. Могут иссякнуть финансы, или их могут украсть. Если кто-нибудь из этой группы сознательно покидает убежище, вложенные им очки отнимаются от общего значения Убежища всех членов группы. В этом - слабость разделения очков Преимущества. Цепочка сильна лишь тогда, когда нет слабых звеньев. Рассказчик лично решает, когда какое-то действие или событие отнимает разделённые пункты Убежища.

Кроме того, персонажи могут покинуть общее место. Между некогда близкими друзьями может возникнуть конфликт. Кто-нибудь может встретить Окончательную Смерть. А кого-то могут изгнать из убежища остальные. Когда персонаж оставляет убежище, основанное при помощи разделения очков, все внесённые им очки отнимаются от общего числа. Ушедшему (если он остаётся жив) возвращается на одно очко меньше, чем он вкладывал. Так что если персонаж порывает с котерией, группа теряет два вложенных им очка, однако сам он получает для своих целей только одно. Утерянное очко отражает цену или подрыв репутации, вызванные разрывом. Даже если все участники согласятся распустить группу, все они потеряют по одному очку от того числа, которое они некогда вложили в это Преимущество.

Что именно означают очки, потерянные игроками при уходе одного из них, определяет Рассказчик. Возможно, никто не следит за Безопасностью с бдительностью ушедшего персонажа, что понижает её значение. За Убежищем теперь стало сложнее ухаживать, что понижает бонусы Расположения. Или часть убежища стала непригодной для обитания или даже разрушилась, что понизило общий Размер Убежища. Вне зависимости от причины, снижение бонусов должно иметь объяснение.

Персонаж не обязан вкладывать все свои пункты Убежища в общее число очков. Он вполне может поддерживать собственное отдельное убежище наряду с коллективным. Все пункты, оставшиеся у него (или те, которыми он не желает делиться) можно вложить в индивидуальное убежище, недоступное для других членов группы. Допустим, что трое партнёров объединяют свои очки Убежища и получают пять пунктов. Однако один из них хочет использовать два оставшихся пункта для обустройства собственного убежища. Эти два пункта представляют индивидуальное убежище, полностью отделённое от того, которое он и его партнёры создали вместе.

Чтобы записать разделённое Убежище в листе персонажа, поставьте звёздочку напротив этого Преимущества и закрасьте общее число пунктов, которые вы имеете благодаря своим партнёрам. Для того чтобы отобразить собственное вложение, запишите его в скобках напротив названия Преимущества. Не обязательно отмечать, какие пункты пошли на тот или иной аспект Убежища, поскольку так можно будет с большей свободой отобразить потерю очков в том случае, если кто-то покинет общее Убежище. Результат должен выглядеть так:

<u>Haven* (2)</u>	●●●●○
<u>Haven</u>	●●●○○
<u>Retainer</u>	●●○○○

В данном примере персонаж разделяет Убежище, обозначающее приют всей кoterии. Он вкладывает два очка в общее значение, и группа получает четыре очка Убежища, доступные каждому её члену. Персонаж также владеет собственным убежищем (три очка), которое он решает оставить при себе. Помимо убежища он обладает двумя очками в Преимуществе “Слуги”.

Стадо (• до ●●●●)

Среди вампиров встречаются те, кто устал от беспрерывной охоты и пробует сколотить небольшой кружок смертных, которыми он сможет питаться, не подвергая себя опасности. Такие “стада” могут принимать разные формы, от публичного дома лояльных вампиру проституток до целых кровавых сект, поклоняющихся вампиру как божеству. Эти смертные позволяют вампиру кормиться ими без неизбежных трудностей охоты. Обычно стада не контролируются напрямую или не слишком тесно связаны со своим хозяином. Кроме того, они не владеют особыми навыками в какой-нибудь определённой сфере деятельности. (Эффективных агентов следует искать среди Слуг и Союзников). Каждый пункт Стада добавляет один дайс к проверкам охоты (**см.стр. 237**).

Статус (• до ●●●●)

В то время как многие из Преимуществ, описанных в **World of Darkness Rulebook**, касаются взаимодействия с обществом смертных, данный вариант Статуса фокусируется на социальных структурах обитателей ночи, определяя степень признания персонажа среди других вампиров. Статус работает в трёх областях - Городе, Клане и Ковенанте. Игрок должен выбрать, в какую из этих трёх областей он вкладывает каждый пункт. (Изобретательные Рассказчики, как и опытные игроки, могут придумывать дополнительные типы Статусов. Статус представляет собой нечто вроде “составной” характеристики, в которую входят разные типы Преимуществ).

Статус в Городе определяет ответственность, лежащую на персонаже, и вместе с тем его авторитет в конкретном домене. Независимо от клана и ковенанта некоторые

индивидуумы поднимаются к вершинам социальных или феодальных систем благодаря действиям, которые они выполняли во имя всего домена. Князья, Регенты, Примоген, Гарпии и другие официальные лица домена могут служить хорошим примером обладателей высокого Статуса.

Кроме того, Статусом в Городе могут обладать те Сородичи, которые не являются частью господствующей социальной структуры, однако широко известны, уважаемы или ценимы местными обитателями домена: например, ими могут быть боссы влиятельных преступных группировок, Сородичи, обладающие властью над определёнными сферами деятельности (преуспевающие бизнесмены, члены городской администрации, органов здравоохранения, владельцы клиник или гуру в религиозных коммунах), и даже те, кто обладает значительной властью, но держится вне политики - например, могущественный старейшина, который не занимает каких-либо должностей, но заставляет других уважать законы своей территории.

В некоторых обстоятельствах вопрос о Городском Статусе напоминает ситуацию с курицей и яйцом - имеет ли Князь Максвелл Городской Статус 5 из-за того, что он Князь, или же он стал Князем, накопив достаточный Статус? В других случаях Городской Статус просто отражает состоятельность индивидуума, как, например, в случае с политическим активистом, который имеет множество смертных сторонников (очевидно, что эти сторонники присоединились к нему вовсе не потому, что он вампир). Гарпии особенно сильно влияют на Статус, однако некоторые полагают, что это объясняется только тем, что и Статус самих Гарпий попадает под определение Городского Статуса.

- Цербер или "восходящая звезда"
- Шериф или "состоявшийся индивидуум"
- Гарпия, Сенешаль, Смотритель Элизиума или другой "заслуженный деятель"
- Регент, Примоген, Герольд или "фундамент общества Проклятых"
- Князь или "пример для подражания"

Статус в Клане отражает происхождение и чистоту крови Сородича. В начале хроники положение персонажей часто определяется уважением, которого их Сиры добились и передали своим потомкам, особенно если речь идёт о представителях клана Вентру. Многие считают, что если вампир был Обращён могущественным и влиятельным членом клана, значит, он заслужил это Обращение или как-то иначе привлёк внимание уважаемого вампира, который не стал бы делать своим потомком очередную пустышку. Впрочем, такое отношение поддерживается только в самом начале. Неонат может пользоваться уважением как потомок известного Сира, но рано или поздно ему придётся самому делать себе имя.

Вампиры, действительно воплощающие идеалы своих кланов и добивающиеся высоких позиций власти или большого влияния (часто становясь Патриархами), пользуются уважением своих соклановцев, представляя для них образец успешного вампира. Дэва рассказывают друг другу об особенно сильных Гарпиях в отдалённых доменах; Гангрел восхищаются историями о героях, разбрасывающих в одиночку стаи Люпинов где-нибудь в захолустье. Те, кто прославился необычным для клана поведением, тоже могут добиться известности в клане (или привлечь внимание соклановцев), и иногда такие вампиры даже основывают собственные родословные, которые становятся известны всему обществу Проклятых.

Статус в Клане не поддаётся столь чёткому определению, как Статус в Городе. Хотя иногда в местной клановой организации и выделяются конкретные титулы, в целом Клановый Статус просто свидетельствует об авторитете Сородича среди единокровных.

Статус в Ковенанте отражает звание, достижения и полномочия персонажа и в основном описывает не приближение к клановым идеалам, а продвижение в философии, целях и действиях самого ковенанта. Ковенанты не связаны сверхъестественными задачами, которые ставят перед Сородичами их кланы или династии. Вместо этого они стремятся к достижению всевозможных целей и распространению идеологий. С этой

точки зрения недостаточно просто обладать могуществом или чертами, которые ценятся в клане; ковенант прежде всего следит за тем, какой вклад сделали его члены в выполнение общих задач и борьбу с конкурентами.

Вампиры, добившиеся наибольшего Статуса в Ковенанте, часто становятся лидерами своих фракций в конкретном домене, и остальные стремятся сплотиться вокруг них. Такие вампиры разжигают или улаживают конфликты с другими ковенантами, ищут способы ближе подойти к достижению своих целей и продвинуть себя или других вампиров ещё дальше к позициям власти в местной иерархии. Так, Мехет может руководить крупной шпионской сетью и потому иметь высокий статус в своём клане, однако самый малоизвестный из служащих под его началом вампиров может рискнуть своей жизнью ради получения информации, которая поможет свергнуть Князя Инвиктус, что наделит его куда большим статусом, например, в Ордо Дракул, чем в глазах собственного руководителя – а значит, и клана.

Персонаж должен обладать хотя бы одним пунктом Статуса в Ковенанте, чтобы получить бонусы, которые предлагает своим представителям любой ковенант. Другими словами, персонаж должен иметь хотя бы один пункт Статуса в Ланцеа Санктум, чтобы получить доступ к Фивейскому Чародейству. Другой персонаж обязан иметь хотя бы один пункт Статуса в Инвиктус, чтобы покупать Преимущества Стадо, Наставник, Ресурсы и Слуги по половине стоимости. Если персонаж покидает ковенант уже после того, как выучил некоторые из его секретов, он не теряет этих характеристик, однако больше не может их повышать (или должен платить за них полную цену, как в случае с Картинцами и Инвиктус). **См.стр. 129** для более полной информации о бонусах, которые предоставляет участие в ковенанте.

Как и Клановый Статус, Статус в Ковенанте не связан с конкретными титулами. Скорее он представляет собой показатель успешности персонажа. Например, Священник Ланцеа Санктум имеет более высокий титул, чем простой философ, вступивший в эту организацию. Однако философ может написать множество важных текстов о состоянии Реквиема и душе вампира, что придаст ему больший вес в глазах Благословенных, чем тот, которым Священник обладает благодаря своей должности.

- Персонаж известен в определённой группе клана или ковенанта - например, в местной шпионской сети.
- Большинство представителей клана или ковенанта в домене узнают персонажа в лицо и могут вспомнить его заслуги.
- Заслуги персонажа известны всем местным участникам ковенанта, даже в ближайших городах. Многие представители других ковенантов узнают его в лицо.
- Слухи о деятельности персонажа простираются далеко за пределы домена, а его имя известно во всех городах страны.
- Имя и лицо персонажа используются как синоним его клана или ковенанта; его подвиги изучаются новыми участниками клана или ковенанта.

Безусловно, высокий Статус может иметь и отрицательные стороны. Обладатели нескольких очков в этой характеристике будут пользоваться всеми её преимуществами, но вместе с тем станут более лёгкими целями для своих врагов. Высшие уровни Статуса практически не позволяют вампиру действовать незаметно, даже если и наделяют его способностями открывать двери, запёртые для других.

Статус работает в качестве “социального инструмента” в том смысле, что он добавляет несколько дайсов к броскам на социальные проверки, когда речь идёт о взаимоотношениях внутри определённых групп. Так, Статус в Ковенанте даёт бонусы к взаимоотношениям с членами того же ковенанта, Статус в Клане - к взаимодействию с соклановцами, а Статус в Городе позволяет влиять на любого, кто знаком с обитателями домена. Тем не менее, Статус в Городе может быть проигнорирован отстранившимися.

Пример: Локи хочет добиться аудиенции у Патриарха Мехет, однако тот уже занят посланником клана Дэва, и Локи приходится иметь дело с одним из помощников

Патриарха, другим Мехет. Будучи членом того же клана, Локи пытается убедить помощника, что его дела к Патриарху безотлагательны. Игрок добавляет к броску Манипулирования + Убеждения Статус его персонажа в клане Мехет. Локи обладает Манипулированием 2, Убеждением 3 и Статусом в Клане (Мехет) 2, что даёт ему семь дайсов на бросок.

Статус не добавляется к броскам, использующимся при активации сверхъестественных способностей. Например, Городской Статус Князя не добавляется к его броску, когда он использует *Устрашающий взгляд*¹².

Система Статусов может показаться немного запутанной, однако опытные персонажи могут использовать это себе во благо. Они могут иметь и несколько различных Статусов - ничто не запрещает персонажу иметь сразу Статус в Городе, в Клане и в Ковенанте.

Клановый Статус можно повышать только в своём родном клане. То есть Носферату никогда не получит Статус в клане Гангрел, какой бы помощи он ни оказывал Дикарям. Помощь клану Гангрел обеспечит его взаимной поддержкой, однако она будет по-разному выражаться в разных ситуациях (по усмотрению Рассказчика) и никогда не примет форму стабильного Статуса в Клане.

Статус в Ковенанте уникален в том отношении, что персонаж в ряде случаев может иметь сразу несколько видов этой характеристики. Такой персонаж практически всегда занимает крайне невысокие позиции, редко вообще привлекая к себе внимание других участников этих организаций. Персонаж может иметь не более трёх пунктов Статуса в разных ковенантах. К примеру, двойной агент может иметь два пункта Статуса среди Картианцев и один пункт Статуса в Ланцеа Санктум, что говорит о его преданности Картианцам и стремлению выведать для своих товарищей информацию о Ланцеа Санктум, не привлекая внимания Благословенных. Также персонаж может иметь по одному пункту Статуса в трёх ковенантах - возможно, он интересуется всеми тремя, однако ещё не решил, кому он готов посвятить себя по-настоящему. Разумеется, персонаж, состоящий только в одном ковенанте, не ограничен тремя пунктами.

Персонаж, обладающий Статусом в нескольких ковенантах, получает доступ к бонусам этих ковенантов. Однако ковенанты ждут от своих представителей участия в совместной деятельности, и если другие Сородичи узнают, что он играет сразу за всех против всех, то его Статус может улетучиться в ту же ночь, когда станет известно о его вероломстве. Это также объясняет, почему Статус в нескольких ковенантах ограничен тремя очками. Если он получит более-менее высокий Статус в одном ковенанте, но при этом будет появляться и в другом, то он будет выделяться среди них, как белая ворона. (Впрочем, возможно и исключение - но только в том случае, если персонаж действительно работает под тщательным прикрытием или как-то иначе проник в структуру организации. Такие ситуации лучше заранее обговаривать с Рассказчиком).

¹² Как ни странно, такой способности в книге не описано. Возможно, имеется в виду 2 уровень Дисциплины Кошмар.



Дэва

Не говори ерунды, любовь моя. Разумеется, ты не сможешь жить без меня

Другие вампиры завидуют красоте и изяществу этих существ, их способности разжигать огонь в сердцах смертных, непринужденности, с которой они скользят в толпах, - и эта зависть питает Дэва практически так же, как и сама кровь. Дэва - ненасытные хищники, которых кое-кто мог бы даже назвать идеальными вампирами. К сожалению, большинство из них уже слишком пусты внутри, чтобы насладиться этим сполна.

Прозванные Суккубами, Дэва способны заставить жертву саму прийти к ним в объятья и сделать себя не только добычей, но и игрушкой в руках этих Проклятых. Ни один уважающий себя Дэва не унижится до охоты на смертных в грязных переулках. Дэва - из тех соблазнительей, которые провожают распалённую молодую жертву домой, оставляя её под утро эмоционально и сексуально выжатой (если ей повезло) или осушенной до последней капли (если фортуна от неё отвернулась). Соблазнитель и эстеты, Дэва способны перебороть даже врождённую настороженность Носферату. Когда их захватывает волна вдохновения, они могут играть на политической арене, словно актёры на сцене. Даже союзники и сообщники Дэва, которые знают, что нельзя доверять Суккубам, часто пренебрегают этим правилом, поддаваясь личному магнетизму этих сердцеедов. Дэва становятся Гарпиями куда чаще, чем представители других кланов, и обрётённую власть они обрушивают на соперников безо всякой пощады. Одно язвительное замечание из уст Дэва способно быстрее разрушить авторитет Сородича, чем открытое обвинение со стороны Князя.

В большинстве своём Дэва - глубоко эмоциональные создания, жаждущие красоты не меньше, чем крови. И всё же их страсть совершенно искусственна. Их способность испытывать настоящие чувства к людям утрачивается с годами манипулирования привязанностью своих жертв и завоевания статуса среди союзников, что в конечном счёте приводит к неспособности Дэва воспринимать эмоции как-то иначе, нежели удобные инструменты или дань моде. Большинство Дэва мертвы душой так же, как и телом, и попросту неспособны поддерживать в себе тот огонь, который они имитируют. Они утверждают, что понимают натуру страстей, однако единственное, что они понимают по-настоящему, это их потребности - и угасающие эмоции заставляют многих пресытившихся Суккубов обращаться к самым порочным практикам, только бы ощутить утраченные эмоции вновь.

Дэва вращаются в тех кругах общества, в которых их страстная натура может сыграть им на руку, будь это высший свет или низший слой общества. Чувствуя тягу к красоте и большим скоплениям смертных, они часто бывают в театрах, художественных галереях, салонах, пивных, наркопритонах, публичных домах и в любых других общественных учреждениях. Даже если не говорить о личных пристрастиях Дэва, представители этого клана занимают множество ниш во всех слоях общества. Обольстительная натура этих вампиров помогает им находить жертв, где бы они ни находились, и эта способность привела их к процветанию, сделав, по-видимому, одним из самых многочисленных кланов. Однако ни на одном уровне власти не хватит места на всех, так что новообращённые (как и те, кто проиграл в социальных или политических играх) часто оказываются среди бедняков и бездомных – или, самое большее, в окружении среднего класса. Впрочем, кровь таких смертных по цвету не отличается от крови других людей, а потому большинство Суккубов согласно и на неё. Тем не менее,

мало кто из вампиров стремится занять свою нишу с таким усердием, как Дэва. Опытные Сородиичи знают, что лучше почтительно обходиться с Дэва в незавидном положении, потому что одной ночью эти вампиры могут добиться желанных позиций власти и статуса. А Суккубы не забывают пренебрежения.

Прозвище: Суккубы (Дэва мужского пола иногда носят имя Инкубов, однако в целом клан известен под более распространённым женским прозвищем).

Ковенант: Большинство представителей Дэва вступают в Инвиктус. Они хорошо приспособлены к политическим играм, к тому же здесь они могут окружить себя более слабыми вампирами, ещё больше подпитывая свою пресыщенность и нечеловеческую натуру с каждым прошедшим годом. Обычно Дэва слишком эгоистичны, чтобы внимать религиозному зову Ланцеа Санктум, однако редкие исключения, способные укрепить свою веру силой врождённой чувственности, часто достигают выдающихся должностей - что порождает иллюзию, будто клановая диаспора куда многочисленнее в этом ковенанте, чем можно видеть на самом деле. Мало кто среди Дэва связывается с Картианцами. Зачем бороться за равноправие, если существующая система отлично играет им на руку? Орден Дракона служит пристанищем небольшому количеству преданных Дэва, которых было бы куда больше, если бы строгая политика ковенанта не обесценивала гедонистическую натуру этих вампиров. Дэва редко вступают в Колдовской Круг - по тем же причинам, что и в Ланцеа Санктум, а те, кто вступают, скорее делают это из-за своей пресыщенности и искажённой тяги в восстанию против общественных нравов, нежели из-за истинной веры в языческие учения. Удивительное число Дэва можно встретить среди отстранившихся. Эти самоуверенные вампиры считают, что их превосходство очевидно и что законы и ограничения общества их попросту не касаются.

Внешность: Дэва часто Обращают смертных из увлечения или даже поддавшись минутной страсти. Они чрезвычайно редко связываются с непривлекательными людьми. Неудивительно, что большинство Дэва феноменально красивы. Кроме того, представители клана всегда на короткой ноге с модной и популярной одеждой, которая обеспечивает им привязанность среди потенциальных жертв.

Убежища: Убежища Дэва чрезвычайно разнообразны, однако практически всегда поражают своим комфортом - что слегка настораживает, поскольку столь явная привлекательность часто объясняется стремлением Дэва заманить к себе тот тип добычи, который они предпочитают. Большинство убежищ приспособлено для социальных или политических собраний. Обстановка таких убежищ варьируется от случая к случаю, но, как правило, она направлена на то, чтобы произвести впечатление на гостей - неважно, друзей, соклановцев или жертв. Особенной популярностью пользуются пентхаусы и кондоминиумы. Впрочем, хватает и тех, кто не слишком заботится об убранстве своего дома, не намереваясь приводить жертв к своему порогу. Такие убежища могут быть неаккуратными и захламлёнными теми вещами, которые сохранились от редких жертв этих Суккубов.

Происхождение: Хотя в последние ночи это правило соблюдается реже и реже, обычно Дэва ищут потомков среди элиты смертных. Сиры из числа Дэва предпочитают, чтобы в таком потомке присутствовала комбинация притягательности, образованности, неотразимости, амбициозности, страстности и физической красоты. Многие Дэва Обращают смертных, к которым они испытывают привязанность, однако такие чувства почти никогда не бывают искренними и представляют собой лишь смесь жажды и мимолётной страсти. Редкие отношения между вампирами достигают такой привязанности, как отношения Дэва и его новообращённого, однако многие из них столь же стремительно ослабевают.

Создание персонажа: Первостепенную важность имеют Социальные Атрибуты и Навыки, особенно те, которые помогают Суккубу производить неизгладимое впечатление, уговаривать и обольщать. Социальные Преимущества также широко распространены, поскольку они хорошо отражают связь Дэва с обществом смертных и Проклятых.

Учитывая, что Суккубы почти всегда находят жертв благодаря предательству и манипулированию, высокое значение Человечности в начале игры может оказаться полезным, поскольку в дальнейшем оно, по всей видимости, будет только падать.

Лучшие Атрибуты: Ловкость или Манипулирование

Клановые Дисциплины: Стремительность, *Величие*, Мощь

Слабость: Вероятно, из-за глубокой тоски по истинным чувствам, утраченным после Обращения, представителям этого клана трудно сдерживать себя в том безмерном гедонизме, в который они погружаются, став вампирами. Всякий раз, когда Дэва имеют возможность угодить своему Пороку, но сдерживаются, они теряют два пункта Воли (вместо приобретения одного пункта в случае погружения в столь желанное удовольствие).

Организация: Дэва повышают свой статус исключительно благодаря вращению в социальных кругах, и многие молодые Суккубы больше напоминают высокосветских интриганов, чем бессмертных хозяев ночи. Даже не каждый старейшина Дэва удерживается от кровавых вендетт и многовековых ссор. Хотя Суккубы готовы объединиться друг с другом в случае общей угрозы, обычно они соперничают друг с другом не реже, а то и чаще, чем с остальными Сородичами. Поэтому Дэва не обладают официальной структурой. Тот, кто добивается успехов в Пляске Смерти, одновременно становится важной персоной и среди соклановцев.

Родословные: *Дюшань* - династия европейских аристократов, в своей развращённости научившаяся напрямую манипулировать чувствами и эмоциями окружающих. *Тореадор* - ответвление Дэва, члены которого признают свою неспособность к истинным чувствам и стремятся восстановить их через вдохновение смертных на создание произведений искусства или на проявление невероятных эмоций, но неизбежно пресыщаясь ими и в конце концов оставляя опустошённых смертных в одиночестве. *Ксяо*.

Концепты: Скучающий аристократ, клубный танцор, владелец клуба, лидер культа, изысканный серийный убийца, вечно занятый Гарпия, пресытившийся вампир, уставший быть созданием ночи (весьма романтическое отношение к собственному существованию, которое может иметь только очень молодой вампир, ещё не вступивший в не-жизнь Сородичей в полной мере), политикан, спикер местного ковенанта, муза, профессиональный альфонс.



Стереотипы

Гангрел: Что тут и говорить – настоящие звери. И всё же нельзя упускать из виду ту смертоносную ярость, которая наполняет их нечеловеческие тела.

Мехет: Они прячутся в тених - но ради удобства или из страха?

Носферату: Они являют миру то, что все Сородичи носят внутри.

Вентру: Какое проклятие страшнее - угасание разума или ответственность за своих товарищей?

Люпины: Нет уж, спасибо. Гангрел и так достаточно свирепы.

Маги: Мысль о смертном с такими способностями...будоражит. Уверен, с ними можно найти общий язык.

Смертные: Столь предсказуемые создания. Я благодарен судьбе, что больше не вынужден быть одним из них. И всё же мне бы хотелось получше помнить, какие чувства обуревали меня в те годы.





Гангрел

Иди скажи своему Князю, что это моя территория. Если, конечно, у тебя хватит смелости.

Хотя вампиры и дают смертным повод бояться ночной темноты, существуют хищники, дающие такой повод самим вампирам. Это создания, подобные Гангрел, - охотники среди охотников, звери среди зверей. Вероятно, Гангрел - единственный клан, одно только упоминание которого вызывает у окружающих холодную дрожь или глубочайшее уважение. Во многих случаях Гангрел играют среди вампиров роль "благородных варваров". Начиная со своего Обращения (а иногда и до него), Гангрел стремятся порвать все связи со смертной жизнью. Многие из них предпочитают компанию диких животных или других смертоносных созданий, и не один Гангрел в открытую пренебрегает контактами со смертным миром. Хотя немало из них берегут и даже высоко ценят в себе человечность, подобное отношение вызвано прежде всего условиями и рамками их новой жизни и не имеет ничего общего со стремлением вернуть утраченное, поскольку все эти утраты мало интересуют созданий, сущность которых так плотно связана с внутренним Зверем. В то время как остальные вампиры нередко вводят себя в заблуждение, пытаясь выяснить, что "на самом деле" значит их Обращение, Гангрел прекрасно знают, кем они стали, и просто стремятся с этим ужиться. В целом они уделяют гораздо больше внимания своей звериной натуре, чем представители других кланов, и хотя именно этим во многом объясняется прозвище и репутация Дикарей, мало кто будет спорить с тем фактом, что Гангрел достигают невиданного могущества благодаря своей способности к самоанализу.

По всей видимости, уникальная связь Гангрел с внутренним Зверем дарует им феноменальный талант к постижению своего нового бытия, и многие из мудрейших Сородичей всего мира происходят именно из этого клана. В то время как остальные вампиры часто стремятся начать исследовательскую и философскую практику, собирая бесчисленные сведения и полагаясь на теории, Гангрел всегда были прирождёнными йогами и целителями, бодхисатвами и бродячими дервишами. Сквозь них проходит необходимый и незаменимый практический опыт, дополняющий любые теории и обеспечивающий Гангрел уважением со стороны всякого Проклятого, стремящегося постигнуть свою натуру. Подобное понимание делает клан бесценным в глазах Сородичей - и в то же время опасным для тех, кто готов пойти на любые меры, только бы заставить Дикарей замолчать.

Прозвище: Дикари

Ковенант: Как правило, Гангрел мало интересуются политическими вопросами, что, однако, совсем не значит, что у них нет своих взглядов. Как ни удивительно, представители клана активно участвуют в Колдовском Круге, используя свой талант к постижению духовных практик как готовый инструмент для проведения ритуалов и продвижения верований ковенанта. Большое количество лидеров Круга происходит именно из этого клана. Политические активисты из числа Гангрел порой находят небезынтересными идеалы Картианцев, и самые инициативные среди них в последнее время всё чаще присоединяются к их движению – причём в нешуточных количествах. Гангрел редко вступают в Инвиктус или Ланцеа Санктум из-за мировоззрения их представителей. Те, кто всё же присоединяются к Первой Знати, работают на видных старейшин или же сами становятся ими. В то же время редкие Гангрел, подавленные в

Ланцеа Санктум, быстро приобретают славу грозных и неотступных Сородичей, встречи с которыми не пожелало бы ни одно из разумных существ. Точно так же Гангрел сравнительно редко вступают в ряды Ордо Дракул, и даже в обратном случае они стремятся не столько к секретам кровавой магии Ордена, сколько к возможности разгадать загадки своего происхождения, не подчиняясь высокомерным указам Ланцеа Санктум. Великое множество Гангрел находят место среди отстранившихся и независимых, чья тяга к свободе и всякое отсутствие иерархии привлекает тех Дикарей, кто предпочитает оставить политику других кланов высокомерным старейшинам.

Внешность: Типичный Гангрел не обращает внимания на свою внешность, хотя большинство из них признаёт необходимость умения смешиваться с толпой и непринуждённо высматривать себе жертву. Как правило, Дикари предпочитают содержание форме и почти никогда не носят одежды, которая хоть сколько-нибудь ограничивает свободу движений. Из-за своей клановой слабости они должны всегда следить за тем, чтобы не выглядеть для окружающих чересчур одичало, и некоторые из наиболее старых (или свирепых) Гангрел изучают секреты Затемнения, чтобы избежать катастрофических ошибок в общении.

Убежища: Одно из величайших клановых преимуществ заключается в неизменной подвижности этих вампиров, в чём не последнюю роль играет владение Превращением, позволяющим Гангрел сливаться с любой природной поверхностью. Тем не менее, отдых в земле имеет свои недостатки, и даже самые дикие среди Гангрел хорошо понимают, насколько необходимо иметь под рукой убежище, в котором можно передохнуть. Неудивительно, что определённое число городских (или просто цивилизованных) Гангрел содержат традиционные для всех вампиров убежища, хотя свободолюбивый дух и врождённое недоверие к окружающим заставляют их часто менять такие места.

Происхождение: В целом Гангрел готовы принять в свои ряды практически любого смертного, однако мало кто среди членов этого клана решится создать потомка, не обладающего сильным инстинктом выживания. Кроме того, многие Гангрел весьма разборчивы в том, кого они Обращают. Дикари презируют личные недостатки - а потому и всякого, кто слаб телом или духом (особенно из-за собственного безволия), - что вычёркивает из списка потенциальных потомков тех, кто обладает поверхностным взглядом на мир или вообще отрешён от действительности. Больше всего представители клана ценят тех, кто сумел поставить себе на службу личные качества - самоанализ, самоуверенность, самодостаточность. Хотя миру Сородичей и известны Гангрел, которые Обращали смертных, не обладающих этими качествами (обычно в качестве жесточайшей проверки, призванной выяснить, сможет ли Обращение закалить силы новичка), большинство Дикарей придерживаются своих стандартов, поскольку нередко в обратном случае им приходится вкладывать куда больше усилий, чем оно того стоит.

Создание персонажа: Гангрел предельно честны с собой в том, что является и что не является их сильными сторонами. Они стремятся развивать в себе качества, к которым они предрасположены изначально или которые им уже удалось улучшить. Многие Гангрел специализируются на достаточно узких сферах деятельности, и их игрокам рекомендуется перераспределять очки между теми Атрибутами и Навыками, на которых фокусируется их персонаж. Тем не менее, это лишь очень общее правило, в котором может быть множество исключений.

Гангрел недаром прозваны Дикарями за свой темперамент, и они редко обладают хорошими значениями Социальных характеристик (хотя возможно, что где-нибудь существуют целые родословные социальных, общительных Гангрел), отдавая предпочтение укреплению тела и закалению разума. Лучшим выбором будет комбинация Физических и Ментальных Навыков с небольшим уклоном в Физическую половину.

Лучшие Атрибуты: Самообладание или Выносливость

Клановые Дисциплины: Анимализм, *Превращение*, Соппротивление

Слабость: Гангрел получили своё прозвище не случайно - они куда больше связаны со своим Зверем, чем другие Сородичи. Чем сильнее зов Зверя, тем больше звериного проявляется в их характере и тем больше их разум сближается с разумом диких животных. В случае проверок, основанных на броске Интеллекта или Сообразительности, правило снова-десять не применяется. Кроме того, любая выпавшая единица отнимает один успех от проверки (эта часть слабости Гангрел не действует в случае полного провала броска). Тем не менее, эта слабость не применяется к проверкам на восприятие или реакцию на неожиданные события (см.стр 151 **World of Darkness Rulebook**) и на проверки Решительности.

Пример: Гангрел по прозвищу Нечисть преследует Локи, которому удаётся оторваться лишь после того, как он выбрасывает загадочный артефакт, украденный им у своего старого врага из Ордо Дракул. Нечисть получает шанс выяснить, что это за артефакт, сделав проверку по Интеллекту + Оккультизму (семь дайсов). Выпадает 10, 8, 7, 7, 6, 3 и 1. Обычно игрок может перекинуть 10 ещё раз, однако не в этом случае, поскольку бросок основан на Интеллекте Нечисти. Кроме того, выпавшая 1 отменяет один из двух успехов игрока, оставляя только второй. Нечисть понимает, что этот предмет обладает мистической силой, но не представляет, что можно сделать с его помощью или как его активировать.

Организация: Возможно, Гангрел - наименее организованный из всех кланов. У них нет всеохватывающей иерархии, и они мало интересуются клановой структурой или целями клана как таковыми. Единственной официальной частью их внутриклановой жизни можно назвать событие, называемое Собранием. Эти встречи служат двум целям. Во-первых, любое Собрание - это возможность, позволяющая Гангрел объединиться и рассказать друг другу о произошедших событиях. Во-вторых, оно помогает им обсудить внутриклановые решения. В старину клан многое терял из-за действий свирепых Гангрел, обрушивавших друг на друга своей гнев при малейшем желании и без всяких последствий для своего статуса. В результате была учреждена практика регулярных собраний, на которых представители клана смогли улаживать свои вопросы перед лицом Патриарха или Примогена и на которых любой конфликт (а при необходимости и поединок) стал проводиться под наблюдением и контролем сторонников обоих Гангрел. Благодаря этой практике клан научился более сплочённой деятельности и заметно понизил число внутриклановых убийств. Сегодня большинство конфликтов удаётся остановить до Окончательной Смерти кого-либо из участников.

Родословные: *Анавашира* - таинственные ритуалисты, владеющие доменами в Индии и Бангладеше. *Ануби* - египетские культисты, ведущие вековую войну с Ланцеа Санктум. *Бруха* - банда грабителей-байкеров, стремящихся делать всё, что им по душе, наводя ужас на Калифорнийский полуостров и Южную Калифорнию. *Матасунта* - династия воинов, происходящих от древнего гуннского полководца. *Тайфа* – общительные и галантные ближневосточные Гангрел, известные своим политическим опытом и социальными навыками.

Концепты: Археолог, телохранитель, грубиян, развратный священник, гуру, наёмник, кочевник, шаман, мастер выживания, городской хищник, смотритель зоопарка.



Стереотипы

Дэва: Можете наряжаться и прихорашиваться сколько угодно, но вы куда ближе к нам, чем думаете.

Мехет: Отлично. Играйте в свои прятки.

Носферату: Хорошее доказательство в пользу версии, что не все Сородичи созданы равными. Некоторые вызывают содрогание куда больше, чем другие.

Вентру: Я помочусь кровью им на ботинки и буду носить их кожу как трофей.

Люпины: В следующий раз, когда скажешь хоть слово о своей крутизне, я покажу тебе одного из них, и мы навсегда решим этот вопрос.

Маги: Под маской власти скрывается человеческое лицо, тёплое от свежей крови.

Смертные: Они ходят стадами, так что никогда не забывай, что мы для них - волки.



МЕХЕТ

SURE, I CAN FIND THAT OUT FOR YOU, BUT YOU BETTER MAKE IT WORTH MY WHILE.
I'M SURE HE'D LOVE TO KNOW YOU WERE ASKING ABOUT HIM...

Мехет

Само собой, я могу выяснить это для тебя, но тебе лучше заинтересовать меня в этом. Уверен, он будет рад узнать, что ты о нём спрашивал...

Вампиры всегда были неразрывно связаны с ночью, однако никто из них не погружается в неё так глубоко, как представители клана Мехет. Темнота - визитная карточка этих вампиров, и они кутаются в неё, словно труп в саван. Мехет известны своей проницательностью и талантом скрытности, что вкупе с окружающей их темнотой позволяет им укрываться от посторонних глаз и получать недоступные другим знания.

Мехет - один из самых космополитичных кланов Сородичей. Хотя все они воплощают великую семью вампиров, порождённых тьмой, Тени - как называют их остальные Сородичи – воспринимают свою связь с темнотой совершенно по-разному. Некоторые представители клана властвуют над ночью, используя свои таланты и сверхъестественные возможности для достижения видных мест в аристократии Проклятых. Другие в буквальном смысле крадутся во тьме, готовые всадить кол в сердце врага и вытащить из его убежища всё, что может иметь хоть какую-то ценность. Ещё кто-нибудь может стать поэтом или художником, воплощающим тьму на более личном уровне. Наконец, великое множество Мехет ищет ответы на многочисленные вопросы, с головой погружаясь в давно забытые тайны, а потому - и в темноту памяти. Клан Мехет воплощает все стороны тёмной гаммы, от запачканных грязью убийц до просвещённых Князей-философов - и всего, что находится в промежутке.

Хотя среди них попадаются и те, кто предпочитает действовать грубыми методами, в целом Мехет отличаются определённым изяществом в тех аспектах тьмы, с которыми они связали своё существование. Например, телохранитель из клана Мехет скорее будет не вышибалой с огромными мускулами, а знатоком уникального боевого стиля. Убийца Мехет будет действовать незаметно и грациозно, а не топорно у всех на глазах. Мудрец или учёный Мехет может проявить такую нечеловеческую проницательность, что его знания будут восприниматься как пророческие, а не академические. Мехет нередко и сами считают себя образцами среди вампиров, поскольку что бы они ни делали, их перфекционизм практически превращает выполнение поставленной задачи в их вторую жизнь.

Прозвище: Тени

Ковенант: Великое множество Мехет присоединяются к Картианцам или Ланцеа Санктум, хранящим немало секретов и политических традиций, в поддержании которых мог бы понадобиться врождённый талант Мехет. То же относится к Колдовскому Кругу, который нередко притягивает Мехет своими взглядами на мотив искупления Проклятых и на смысл их существования. Мехет, склонные не к философии, а к самоанализу, часто вступают в ряды отстранившихся, которые предоставляют им идеологию свободы (или же анонимность), необходимую для успокоения их беспокойных сердец. Тем не менее, было бы ошибкой считать, что Мехет не вступают в Инвиктус: Тени, служащие Первой Знати, просто стараются не привлекать к себе внимания в той же мере, что и их шумные братья из других ковенантов, или, по крайней мере, держаться более сдержанно в проявлении своей преданности, чем Мехет из числа Картианцев или Ланцеа Санктум. Немало Мехет присоединяются к Ордо Дракул, поскольку исследования эзотерических принципов этого ковенанта нередко связаны с экспедициями по обнаружению артефактов или секретов, к которым стремится любой Дракон.

Внешность: Из всех кланов Мехет, по всей видимости, наименее склонны к единому гардеробу. Одни целиком соответствуют клановому архетипу, одеваясь в чёрное и стараясь носить одежду, позволяющую им слиться со своим окружением. Другие подстраиваются под моду и популярные стили, царящие в обществе смертных, стараясь смешаться с толпой и избежать ненужного внимания. Особенно это свойственно тем Мехет, которые связаны с определённой субкультурой и олицетворяют самые стереотипные (и лишь изредка - выдающиеся) образцы этих течений.

Убежища: Из всех кланов Мехет, по всей видимости, наименее склонны к универсальному взгляду на сообщение со смертным миром. Некоторые предпочитают оставаться поближе к центру событий - в больших городах со значительным количеством представителей этого клана Мехет занимают апартаменты в самом сердце города или хотя бы неподалёку от тёплых местечек или Кормушки. Не столь молодые или не столь целеустремлённые Тени нередко заботятся в первую очередь о безопасности, занимая огромные дома на границах многонаселённых областей. Такие Сородичи часто держат при себе псов или других охранников, усиленных проклятой кровью своих хозяев. Склонные к паранойе Мехет основывают убежища под землёй, где они сосуществуют (или соперничают) с Носферату, которые также стремятся укрыться под земной толщей от смертоносного солнца.

Происхождение: Представителем Мехет может стать практически любой смертный. Единственной связующей нитью между потенциальными кандидатами можно назвать приспособленность к ночной жизни или метафорической тьме (наподобие израненных уголков души или тайных знаний). Многие Сиры Мехет пытаются в полной мере обучить своих потомков верному пониманию природы и задач клана. Редко случается, чтобы Мехет оставил своих потомков без должной информации о других Сородичах. Тем не менее, некоторые решают предоставить своим потомкам самим узнавать секреты мира Сородичей, но даже такие Сиры стараются помогать своим протеже тогда, когда им самим не удаётся пробить дорогу к успеху.

Создание персонажа: Большинство Теней высоко ценят черты, которые помогают им в выполнении их заданий и удовлетворении своих страстей. Жестокие по своей природе или же политически мотивированные Мехет отдают предпочтение Физическим и Социальным Атрибутам и Навыкам, стараясь наладить отношения с окружающими и общаться с ними в согласии со своим прозвищем. Эрудированные или склонные к философии Тени предпочитают Ментальные характеристики. Оказаться перед выбором характеристик, полезных для Тени, в глазах многих игроков всё равно что оказаться ребёнком в магазине игрушек - всё так и манит взгляд, однако купить можно не так уж много. Лучший выбор - вкладывать очки сообразно первоначальному образу персонажа.

Лучшие Атрибуты: Интеллект или Сообразительность

Клановые Дисциплины: Ясновидение, Стремительность, Затемнение

Слабость: Поскольку создания темноты ещё более чувствительны к свету, чем большинство Проклятых, Мехет переносят определённые тяготы вампирического существования с большим трудом, чем окружающие их Сородичи. Всякий раз, когда Мехет получают урон от солнечного света или огня, им наносится дополнительное очко агgravированного урона от подобных источников (больше подробностей об уроне от солнца и пламени можно найти на **стр. 251-252**). Пусть тьма не может существовать без света, свет неизбежно рассеивает тьму.

Пример: *Локи чувствует предательский запах дыма и понимает, что отель, в котором он навещал Патриарха Мехет, объят огнём. Он бросается в дверной проём и врывается в пылающий коридор. В обычных условиях это бы причинило ему три очка повреждений, однако чувствительность к пламени, свойственная Мехет - а потому и Локи, - увеличивает этот урон до четырёх. Локи бросается в холл, всей душой надеясь на то, что он ещё не в аду.*

Организация: Хотя Мехет и нельзя назвать самым организованным кланом, определённая клановая структура всё же имеет место. Впрочем, по большей части она зависит от внутренней организации многочисленных родословных, которые зачастую гораздо дальше отходят от клановых стереотипов, чем родословные других кланов. И тем не менее, существует формальная структура Мехет, управляющая деятельностью клана по всему миру. В городах, находящихся под господством Теней, члены клана нередко выражают большее почтение своему Патриарху (наряду с Примогеном), чем представители других кланов, особенно если Патриарх заслужил свою репутацию благодаря великой мудрости.

Родословные: *Агонисты* - средиземноморская группа историков и философов, стремящихся сохранить и заархивировать знания, утрачиваемые Проклятыми из-за старости или торпора. *Мнемозины* - вампиры с горячим нравом, способные передавать опыт и воспоминания через кровную связь. *Морбус* - династия европейского происхождения, страдающая на протяжении своего Реквиема от испорченной крови. *Норвеги* - выродившийся культ прирождённых воров и шпионов. *Санджованни* - венецианские некроманты, поддерживающие крепкую семейную структуру и обращающие исключительно членов своей семьи.

Концепт: Исследователь артефактов, ассасин, Казанова, дипломат, скупщик краденого, инфорсер, Гарпия в гетто, пилигрим, полицейский, тайный правитель города, провидец.



Стереотипы

Дэва: Они потеряли то, что когда-то имели, и теперь бесстыдно показывают окружающим, чем они стали.

Гангрел: По-своему благородны, но слишком оторваны от своих корней.

Носферату: Братья по темноте. Только не забывай, что порой и братья дерутся.

Вентру: Отличные спутники - до тех пор, пока события не поднимают тебя до высоких позиций власти. Тогда они быстро показывают свою нетерпимость.

Люпины: Я думаю, о них можно узнать куда больше помимо той одичалости, которую видно издалека.

Маги: Некоторых секретов Сородичи знать не должны - хотя маги используют их с бесподобным изяществом.

Смертные: Рассматривай их как есть: люди - источник нашего пропитания и вместе с тем - величайшая угроза нашему существованию.





Носферату

Вот это да, ты не трясся как лист почти две минуты. Должно быть, когда тебе что-нибудь от меня нужно, я само великоление.

Не все проклятия одинаковы, и даже у Проклятых есть свои изгои. Ими становятся Носферату - самые жуткие из вампиров. Лишь изредка способные сойти за людей, эти Призраки подвергаются ужасающим изменениям в момент Обращения, в равной мере физическим и... каким-то ещё. Они обитают в глубоких тенях, погрузиться в которые не решается ни один из обычных Сородичей. Даже другие вампиры боятся Носферату - возможно, из-за их отвратительной внешности, а возможно, из-за того, что они слишком явно напоминают им, что даже сохраняя смертную оболочку, вампиры на самом деле давно уже перестали быть людьми. Впрочем, хотя бы этого или нет, им приходится уважать Носферату. Эти уродливые существа обладают невероятным талантом к скрытности и наделены ужасающей силой - а кроме того, они воплощают чудовищную разрушительность вампирической натуры, которой может поддаться любой Сородич, если зайдёт слишком далеко. Большинство Проклятых предпочло бы никогда не иметь дела с Носферату, если бы у них был такой выбор. Однако неоспоримый талант и огромная сила этих чудовищ делает слишком опасной любую попытку их проигнорировать. Так что другие Сородичи заставляют себя считаться с ними, скрывая своё отвращение за дипломатичными масками и неслышно молясь, чтобы эти Призраки поскорее покинули их убежища.

Многие Носферату скрывают своё одиночество и досаду под маской безразличия. Они смеются над теми, кто от них шарахается, зубоскаля над симпатичными вампирами с их вечеринками и политическими интригами – но не могут забыть о своей ненавистной исключительности. Впрочем, подобная изоляция способствует укреплению плотных семейных уз между Носферату. В глазах тех, кто не входит в эту семью, Носферату выступают единым фронтом, создавая впечатление единой, очень широкой и хорошо скоординированной сети. В действительности Носферату ссорятся и конкурируют друг с другом не меньше, чем представители других кланов, однако встретившись с общей угрозой, они смыкают ряды.

Неспособность Носферату гармонировать с обществом вынуждает их жить обособленно, собираясь в таких местах, в которые никогда бы не заглянули другие. Одни находят себе прибежище в канализационных коллекторах, пользуясь влиянием на правительство и строительные компании смертных и собственной нечеловеческой силой, чтобы расширить простые подсобные помещения и каналы до необъятных подземных лабиринтов. Другие прячутся на кладбищах, разделяя надземные склепы с их малоподвижными обитателями. Наконец, кто-то предпочитает заброшенные строения, зачастую порождая городские легенды о домах с привидениями, или же проникает в подвалы и бойлерные помещения современных офисов. По традиции каждый Носферату - желанный гость в любых трущобах, если только он не сделал чего-нибудь, что заставляет соклановцев раз за разом вышвыривать его прочь. Носферату могут не слишком ладить друг с другом, но они понимают свою врождённую связь - да и не похоже, чтобы у них был выбор, поскольку это такая же часть их сущности, как и гноящиеся язвы.

Вселяя ужас в сердца окружающих - и потому лишаясь гостеприимства в обществе Проклятых, - многие Призраки быстро становятся для других Сородичей чуждыми и в своём поведении. Впрочем, некоторые тяготеют к противоположному полюсу и

становятся неожиданно любезными, обходительными существами, владеющими литературной речью, что позволяет им компенсировать свою жуткую внешность. Такие Призраки часто играют в политику наравне с другими Сородичами. Кроме того, Носферату широко известны как незаменимые информаторы. С ними считаются не только из-за сверхъестественного могущества, делающего их грозными противниками, но и из-за того факта, что многие старейшины Носферату владеют древними знаниями, способными поспорить с архивами Вентру или Мехет. Светские представители этого клана торгуют сведениями в той же мере, в какой торгуют услугами другие вампиры, и даже если сам Носферату чего-то не знает, он всегда может до смерти напугать того, кто знает, и вытянуть из него информацию. Именно способность к запугиванию более чем что-либо иное делает Носферату столь ценными - и опасными - информаторами, которых просто нельзя игнорировать. В конце концов, никогда нельзя знать наверняка, что эти жуткие Призраки могут рассказать твоим врагам и сколько противников уже ждут в засаде.

Прозвище: Призраки

Ковенант: Носферату практически вездесущи. Первая Знать, стиснув зубы, приветствует их как солдат, информаторов и силовиков. Те из них, кто добился власти среди Инвиктус, часто бросаются в крайности, становясь либо великодушными правителями, которые помнят, что значит оказаться среди угнетённых, либо жестокими извергами, мстящими подчинённым за прежние унижения. Призраки, мучающиеся вопросом, за что Господь сотворил с ними такое или питающие надежду искупить грехи, за которые они несут подобное наказание, находят пристанище в Ланцеа Санктум. Нередко они подыскивают себе место и в Ордо Дракул, где их чудовищное уродство не будет мешать продвижению в ковенанте (и может даже помочь, лишая их необходимости появляться на социальных собраниях). Картианское Движение привлекает тех, кто верит в возможность построения общества, в котором каждый будет иметь право голоса, независимо от своей внешности. Те Носферату, кто по-настоящему мучается своим проклятием, часто тянутся к искупительному учению Колдовского Круга. Среди отстранившихся также встречается немало Призраков, которые приняли свою чудовищную натуру и теперь стремятся обрушить систему, причинившую им такие страдания, или которые просто хотят остаться наедине с самими собой.

Внешность: Ни один Носферату не похож на другого, однако черты их уродства часто передаются от Сира к потомку. Бесцветная мешковатая кожа, огромная пасть, эластичное тело, деформированная голова, могильный запах, выпученные глаза, отвратительный пристальный взгляд и отталкивающие привычки, когтистые лапы, невыразимая аура страха, согбенное тело, - всё это и другие подобные отклонения можно назвать визитной карточкой клана. Однако не каждый из них физически деформирован. Хватает и тех, кто выглядит вполне нормально, но вызывает неопишуемый дискомфорт у всякого, кто на них смотрит. А темнота и грязь, в которых обитают эти вампиры, только усугубляют эффект, который производит на окружающих ужасающий вид и ещё более ужасающий запах Призраков.

Убежища: Большинство Носферату обитает в местах, отдалённых от домов смертных - например, на заброшенных складах, кладбищах, в подвалах и вечно пользующихся популярностью канализациях, тоннелях метро и других неприветливых местах. Тем не менее, редкие представители клана решают нарушить традицию и обжить роскошный пентхаус, сказочное поместье или любое другое место, в котором они могут наслаждаться своим богатством, но не лишаться столь необходимого уединения.

Происхождение: Обычно Призраки выбирают себе потомков среди отбросов общества вроде бездомных, слабоумных или преступников. Также многие Носферату Обращают из чувства презрения, используя своё проклятие как инструмент наказания за жестокость, тщеславие или другие "грехи". Если Сир хочет, чтобы его потомок выжил - а такое случается далеко не всегда, - он выбирает самодостаточного человека, который наверняка совладеет с грядущими изменениями. Мало какой Носферату станет Обращать

из любви или привязанности, хотя такое порой и случается. Редкие, но душераздирающие истории повествуют о Носферату, которые решили проявить свою любовь в виде "дара" не-жизни - только затем, чтобы столкнуться с ненавистью возлюбленного, как только тот узнавал, что сотворил с ним Сир.

Создание персонажа: Физические и Ментальные Атрибуты незаменимы для большинства Носферату. Призраки часто пользуются такими Навыками, как Скрытность и Выживание. Начинать игру с высоким уровнем Силы Крови достаточно неразумно - пока Носферату не наберётся опыта не-жизни, ему может быть легче питаться кровью животных. Хотя Носферату и слабо подходят для социальных ролей, некоторые Социальные Преимущества - например, Контакты - могут быть чрезвычайно полезны для получения информации из недоступных иначе источников.

Лучшие Атрибуты: Самообладание или Сила

Клановые Дисциплины: *Кошмар*, Затемнение, Мошь

Слабость: Все Носферату обладают чудовищной внешностью или, по меньшей мере, отталкивающей аурой. Причиной этого не обязательно должно быть физическое уродство. Неопишуемая атмосфера опасности, окружающая Носферату, могильный запах или монструозное поведение этих вампиров могут обладать столь же отталкивающим эффектом, что и уродство. В случае с социальными проверками, основанными на Внушительности или Манипулировании, правило снова-десять не применяется. Кроме того, каждая единица, полученная при броске, отнимает один успех (это правило не действует в случае полного провала). Слабость не применяется к проверкам, основанным на Запугивании или Самообладании.

Пример: *Носферату Скрэтч пытается уговорить гуля, стоящего перед дверью ночного клуба, пустить его внутрь. Скрэтч обладает Внушительностью 4 и Убеждением 2 - игрок кидает 6 дайсов и получает 1, 5, 6, 8, 9 и 10. У него на руках два успеха: 1 отменяет 8, 9 даёт один успех, 10 - второй, однако не перебрасывается.*

Организация: Носферату практически не обладают официальной организацией, но, как уже говорилось выше, они склонны объединять усилия перед лицом общей угрозы. Клан отличается почти племенной структурой, которая делится на различные "семьи", сотрудничающие или воюющие друг с другом. Положение в клановой иерархии чаще всего зависит от возраста и заслуг отдельного Призрака.

Родословные: *Актеюс. Баддачелли. Ноктуку* - чудовищные каннибалы, которые обитают неподалёку от сельских районов и предпочитают питаться плотью других Сородичей. *Ягнатия* - семья русских вампиров, которые утверждают, что ни разу не нарушали чистоты своей крови и что их генеалогия восходит одновременно к ведьмам и дворянам русской старины. *Буракумин* - азиатская родословная, предположительно обладающая некромантическими способностями; к сожалению, информация об азиатских вампирах туманна даже по меркам Сородичей.

Концепты: Бугимен, цирковой уродец, изощрённый садист, ангел-хранитель, костолом, выскочка, мелкий воришка, крысиный король, одинокий чудак, осведомитель, пресмыкающийся слуга.



Стереотипы

Дэва: Дурачат сами себя, полагая, что можно избавиться от страданий.

Гангрел: Просто погладь их по голове и прикинься, что благодарен – однако ни в коем случае не говори, что ты на самом деле думаешь об их идиотских взглядах. Может, ты и не первый красавец, но твоё лицо лучше смотрится на своём месте, а не на кончиках звериных когтей.

Мехет: Тени тянутся к огню, как мотыльки. Интересно, могут ли тени сгореть?

Вентру: Они хотят поиграть в короля горы? Замечательно. Только что-то они не торопятся приходить сюда и объявлять о своих "правах".

Люпины: Страшнее, чем это? Хочется думать, такого не существует.

Маги: Они что-то знают... правда, я не уверен, что хочу знать, что именно.

Смертные: Конечно, прятаться от своего ужина - то ещё удовольствие. И конечно, ты можешь прихлопнуть любого из них как муху. Но вот когда сможешь прихлопнуть целую тысячу одной левой, тогда и поговорим. А пока не свети свою грёбаную башку.



Ventrue

Let me be clear. You will accept my offer now or later. You will like it much less later.

Вентру

Я буду с вами начистоту. Вы примете моё предложение сейчас или позже.

Позже оно вам понравится куда меньше.

У Вентру очень простой взгляд на мир: они побеждают. *Всегда* побеждают.

Хотя остальные Сородичи часто относятся к Лордам с презрением, мало кто может поспорить с успехами этого клана. Нередко Сородичи бьются в интригах и заговорах ради ценного приза только затем, чтобы обнаружить, что этот приз без остатка достался Вентру. Среди официальных лиц, управляющих городом, почти всегда можно увидеть несколько высокопоставленных Вентру. Лорды не признают поражений - они готовы только на временные отступления. Клан обладает непоколебимой волей к власти - и самой властью, позволяющей укрепить эту волю.

Часть успеха им обеспечивают их излюбленные Дисциплины. Вентру почти инстинктивно учатся управлять мыслями окружающих, а их владычество над животными восходит ещё к тем далёким ночам, когда они обладали столь крупными доменами, что командовали не только людьми, но и животными, забредающими на их территорию. Хотя они и не уделяют особого внимания боевым искусствам, Лорды славятся редкой жизнеспособностью. Тем не менее, свои мистические способности Вентру рассматривают лишь как средство достижения истинной власти - власти над деньгами, имуществом, облигациями, политическими контактами, должностями в доменах Сородичей и над многими сторонами общества смертных, властью над каждым сословием, члены которого готовы лизать им ботинки и покоряться любому указу.

Вентру очень серьёзно относятся к феодальной структуре общества Проклятых. Каждый Сир объясняет своим потомкам, что одни правят, а другие подчиняются - и как Лорды они обязаны быть среди первых. Множество неонатов Вентру верили в это и до Обращения. В любой из моментов истории клан искал власти во всех политических формах, которые предлагал смертный мир. Историки из числа Сородичей утверждают, что в древнем Риме Вентру активно Обращали сенаторов и патрициев; в средние века управляли рыцарями и священниками; с наступлением века коммерции подчиняли себе королей биржи, банкиров и промышленных магнатов. С ростом мировой бюрократии Вентру всё чаще стали Обращать высокопоставленных гражданских лиц. Рассвет организованной преступности пополнил клан наркобаронами и мафиозными боссами. В начале 21-го века старейшины Вентру всё чаще начинают обращать внимание на преимущества Обращения инженеров, учёных и компьютерных гениев. В какой бы части общества ни появилась новая позиция власти, Вентру стремятся занять её прежде, чем остальные Сородичи хотя бы услышат, что она существует.

Прозвище: Лорды

Ковенант: Многие вампиры практически отождествляют Вентру с Инвиктус.

Действительно, Вентру часто занимают лидирующие позиции в этом ковенанте. Почти столько же Лордов можно увидеть в рядах Ордо Дракул, где они быстро обретают власть иного рода, которую, тем не менее, они направляют на достижение той же цели. Лидерами они становятся и среди Благословенных, а некоторые находят путь к власти среди Картианцев, Аколитов и даже в обществе отстранившихся. Некоторые из неонатов даже не скрывают своего намерения использовать группу отстранившихся как трамплин к власти в другом ковенанте.

Внешность: Вентру чаще всего выбирают консервативный, неброский стиль в одежде, говорящий об их высоком статусе, но лишённый кричащих оттенков. Молодые Лорды иногда предпочитают обычную "деловую" одежду, незаменимый костюм с галстуком или (в случае Леди) элегантное платье и женский костюм, сочетая это с неброскими украшениями. Старейшины Вентру могут носить одежду в давно устаревшем стиле - хотя бы в своём убежище - и даже на публичные встречи порой надевают костюмы, отставшие от моды на несколько десятилетий. Даже молодые панки из числа Вентру носят кожаные куртки с металлическими наклёпками как униформу, подчёркивающую их превосходство над окружающими. Другие символы богатства и статуса также находят место в образе Лордов: такими символами может стать что угодно, от мощной, стильной автомашины до винного погреба, полного всемирно известных марок, которыми у хозяина никогда не будет возможности насладиться.

Убежища: Если Вентру не обладал огромным богатством уже в момент Обращения, зачастую он добивается его впоследствии. Убежище Вентру должно отражать его статус и состоятельность. Многие Лорды обитают в поместьях или особняках, ограждённых высокими стенами. Мало кто из них будет селиться в убежище, уступающем по богатству классическим городским апартаментам или пентхаусу (обязательно с потайным ходом).

По клановой традиции любой Вентру может потребовать защиты от солнца в убежище другого Лорда, который не имеет права ему отказывать. Тем не менее, мало кто среди Вентру пользуется этим правом - и не только потому, что врождённая гордость не позволяет им просить другого о помощи, но и потому, что, получив эту помощь, Вентру оказывается обязан тому, кто защитил его. Однако Лорд, отказавший соклановцу или не предложивший ему комфортабельных условий для отдыха, обрекает себя на великий позор, так что предусмотрительный Вентру всегда позаботится, чтобы в его убежище было удобное место для одного или двух гостей.

Происхождение: Как правило, Вентру ищут себе потомков среди профессионалов и сливок высшего общества. Некоторые из них Обращают членов зажиточных семей или наследников политических династий, поскольку в современном мире именно они воплощают привычную для Вентру феодальную аристократию. Другие предпочитают Обращать смертных, самостоятельно добившихся власти, вроде миллионеров, политиков, военных офицеров и даже боссов преступного мира. Когда появляются новые профессии и новые позиции власти, Вентру находят для их представителей место в клановой иерархии. Так, с рассветом компьютерной промышленности в клан хлынула волна Лордов с техническим образованием.

Создание персонажа: Вентру предпочитают Социальные Атрибуты и Навыки, необходимые для грамотного руководства, хотя они также высоко ценят Ментальные Атрибуты и Навыки, такие как Политика и Образование. Социальные Преимущества наподобие Ресурсов, Контактов и Статуса также играют большую роль в деятельности клана. Большинство Лордов обладало огромным общественным влиянием ещё при жизни, сохраняя его и в смерти.

Лучшие Атрибуты: Внутренность или Решительность

Клановые Дисциплины: Анимализм, *Доминирование*, Соппротивление

Слабость: Власть развращает - а в случае с Вентру даже простая тяга к власти способна исказить моральные качества амбициозного Лорда. Со временем некоторые Вентру становятся всё податливее к приступам паранойи и всё подозрительнее к посягательствам конкурентов на их владения - даже если эти посягательства были полностью вымышлены. Другие готовы идти на любые меры, только бы получить ещё каплю власти. Наконец, кто-то из них замыкается, вводя себя в заблуждение относительно своей значимости и способностей или же поддаваясь другим психическим отклонениям. Вентру переносят штраф -2 к проверкам Человечности всякий раз, когда они пытаются избежать получения отклонений после проваленного броска на дегенерацию.

Организация: Лорды усердно отслеживают свои кровные связи и обязательства, образующие целую сеть отношений между поколениями и родословными по всему миру. Уважаемый Вентру должен знать генеалогию своих союзников из числа Вентру, их единокровных, сторонников, конкурентов и всех, кто задолжал им (и кому они задолжали) услугу - хотя информация может устареть на добрую сотню лет. Двое Вентру часто сравнивают свои фамильные древа и достижения своих предков, когда встречаются в первый раз. Таким образом они определяют, как относиться друг к другу и каким статусом обладает их собеседник.

Кроме того, Вентру с предельной серьёзностью относятся к клановым должностям. Погонщики, Патриархи и другие лидеры клана часто стараются проводить ежемесячные встречи всех представителей клана в городе, независимо от ковенанта. Лорды пользуются этими встречами, чтобы похвастать своими успехами, сравнить их с достижениями соперников, заключить необходимые сделки и посмеяться над теми соклановцами, которые не показали особых амбиций. В конце концов, Вентру славятся тем, что правят железной рукой, и никто из них не захочет, чтобы его считали излишне мягким.

Родословные: Внутренняя структура клана по большей части состоит из отдельных династий, которые, по утверждениям их представителей, восходят к знаменитым Вентру далёких веков, таким как Великий Кассий. Подобные "родословные" выделяются лишь огромным почётом, который им обеспечивает происхождение от именитого предка: например, те же Кассийские Вентру мало чем отличаются от остальных членов клана. Другие известные родословные включают *Лициниев*, *Бени Муррахим* и *Ротграфенов*. Сравнительно молодая династия *Малковианов* страдает от ещё больших психических отклонений, чем основной клан.

Концепты: Президент корпорации, продажный коп, глава банды, военный офицер, граф, покровитель искусств, политический консультант, организатор вечеринок, риэлтер, светская львица, технический гений.



Стереотипы

Дэва: Наши единственные серьёзные конкуренты. Следите за ними как за гадюками.

Гангрел: Бродячие псы с острыми зубами. Дрессируйте их, если это возможно.

Мехет: Считайтесь с их дальновидностью, но следите за тем, чтобы они помнили своё место.

Носферату: Что там Макиавелли говорил о любви и страхе?

Люпины: Их территориями управлять так же невозможно, как и лесным пожаром. Ведите себя с ними поосторожнее - или же избегайте их, если хотите увидеть следующую ночь.

Маги: Не пытайтесь понять их силу. Вы не сможете. Не используйте на них свои способности. В случае неудачи их месть будет ужасна. Однако их страхи и желания остаются человеческими - так что вы можете склонить их к исполнению своей воли.

Смертные: Управляйте ими, используйте их, питайтесь ими безо всякой жалости. Они рождены, чтобы служить и страдать, никогда не получая ответа, почему.



Дисциплины

Сородичи часто спорят о природе своих сверхъестественных сил. Множество молодых вампиров, ещё не знакомых с тяжестью вечной жизни, весьма легкомысленно относятся к Дисциплинам, считая, что им даны силы, которые можно беспрепятственно использовать для господства над слабыми – к примеру, над человечеством. Набожные вампиры, особенно из числа тех, кто придерживается определённой системы верований и традиций, нередко смотрят на Дисциплины как на способности, данные им некоей высшей силой, которая породила вампиров, чтобы эти чудовища ещё искуснее выполняли свою задачу. Наконец, кто-то рассматривает Дисциплины как средство для достижения личных целей – как, например, участники Ордо Дракул, следующие запретной, но чрезвычайно могущественной практике Колец Дракона.

Само собой, правда о Дисциплинах известна вампирам не более, чем любой другой ответ на вопрос о природе их проклятого состояния. Однако ни у кого не вызывает сомнений тот факт, что сила этих способностей может порой приводить к колоссальным результатам.

Использование Дисциплин

Как вы могли заметить ещё в ходе создания персонажа и ознакомления с кланами, каждый клан обладает одной Дисциплиной, которая не встречается ни в одном другом клане. Эти уникальные силы выделены в описании кланов курсивом. Например, Дэва - единственная группа Сородичей, обладающая клановой Дисциплиной *Величие*; между тем, Вентру - единственные вампиры, обладающие в таком качестве Дисциплиной *Доминирование*. Подобные Дисциплины открывают представителям клана немедленный доступ к определённым способностям. Они делают каждый клан уникальным - разумеется, наряду с некоторыми другими характеристиками. Тем не менее, уникальные Дисциплины не эксклюзивны для своего клана. Представители других кланов могут изучать их благодаря вложению дополнительных очков опыта, поскольку подобные Дисциплины отмечены для них как "внеклановые" и, соответственно, имеют большую цену (как объясняется на **стр. 348**). Членство в некоторых родословных даёт персонажу доступ к династическим Дисциплинам, как видно из описания на **стр. 394**. И разумеется, уникальные способности других кланов можно получать, совершая над их носителями диablerи. Обретение специальных сил таким ужасающим способом описано на **стр. 232**.

Базовая система использования Дисциплин несколько отличается от стандартной игромеханики, основанной на бросках. В соответствующем разделе описания вы найдёте указание Атрибута, отвечающего за конкретную силу. Вместе с Атрибутами используются определённые Навыки, помогающие применить эту силу с большей точностью или эффектом. Не забывайте, что персонажи, не имеющие очков в необходимом Навыке, получают штрафы за использование той или иной Дисциплины. Кроме того, мастерство персонажа в самой Дисциплине также добавляет дайсы к броску. Таким образом, в результате игрок получает для броска запас дайсов из трёх источников, а не двух, как в случае с обычными проверками Навыков и Атрибутов. Например, первая из описанных в этой главе Дисциплин - Звериный шёпот, представляющий Дисциплину Анимализма. Базовым Атрибутом этой способности выступает Манипулирование, а необходимым Навыком - Знание животных. Если персонаж будет иметь Манипулирование 2, Знание животных 3 и Анимализм 4, игрок получит 9 дайсов на применение Звериного шёпота. И не важно, что Звериный шёпот - Дисциплина первого уровня: главное, что персонаж добился редкого мастерства в самом Анимализме.

Другая информация, представленная в описаниях Дисциплин, включает:

- Стоимость Дисциплины для персонажа - в количестве очков Витэ или Воли, если это требуется для её активации.
- Бонусы или штрафы к броскам, зависящим от обстоятельств. Эти перечни не претендуют на полноту, а просто дают представление о наиболее распространённых

ситуациях, с которыми может столкнуться вампир, использующий Дисциплину. Как и всегда, Рассказчик волен модифицировать эти штрафы и бонусы, при желании дополняя их собственными изменениями.

- Другие специфические детали, которые необходимо рассмотреть в игровых терминах.

Персонаж может использовать только те Дисциплины, которые доступны ему на данном уровне мастерства, и предшествующие им. Таким образом, персонаж, владеющий Доминированием 3, может использовать первый, второй и третий уровень этой силы.

Старейшины иногда рассказывают о феноменальных способностях, доступ к которым можно получить только на определённом уровне Силы Крови. Первые пять уровней каждой Дисциплины работают так, как указано в их описании, однако некоторые старейшины утверждают, что как только мастерство вампира достигает определённой степени, он может вырваться за пределы типичных эффектов и использовать эти силы, дополнив их силой собственной личности. Это значит, что даже самый проницательный Сородич не будет обладать "сверхсильным шестым уровнем" Ясновидения, однако, достигнув максимума в этой Дисциплине, он сможет использовать её способности с уникальными эффектами. Безусловно, нельзя безраздельно верить таким историям - Сила Крови изменчива, и способности, которые получил Сородич, легко могут исчезнуть, когда он погрузится в торпор и просто забудет о них.



Сверхъестественный конфликт

Рано или поздно вампиры вступают в контакт с другими жуткими и причудливыми обитателями Мира Тьмы. Сородичам уже не раз приходилось сталкиваться с Люпинами, магами и другими созданиями неизвестного рода. Если такую встречу не удаётся направить в мирное русло, то сверхъестественные способности и характеристики позволяют решить, кто же из конфликтующих победит.

В этой книге описано применение Дисциплин только против смертных и вампиров. В таких случаях игроку предоставляются подробные правила по их использованию, и едва ли у кого-то возникнут вопросы о защите, которую может иметь против них жертва. Смертный, скорее всего, будет иметь только тот уровень сопротивления, который определяется его Защитным Атрибутом; вампиры сопротивляются Дисциплинам по правилам, описанным в книге. Например, использование Доминирования против вампира сталкивается с сопротивлением в виде его Решительности + Силы Крови, в то время как смертный будет сопротивляться при помощи одной лишь Решительности (которая вступает в состязание с Интеллектом + Запугиванием + Доминированием вампира). У смертного просто нет Силы Крови, которой он мог бы дополнить бросок.

Но что происходит, когда вампир сталкивается со сверхъестественным существом и подвергается эффектам его способностей? Как защищают вампира его природа и характеристики? В случаях с оппозиционными бросками вампир кидает соответствующий Защитный Атрибут + Силу Крови. Под Защитными Атрибутами подразумеваются Выносливость, Решительность и Самообладание. Выносливость применяется против физического воздействия, Решительность – против ментального, а Самообладание – против эмоционального.

Например, если маг пытается трансформировать тело вампира, игрок должен бросить Выносливость + Силу Крови в качестве оппозиционного броска. Если оборотень пытается применить шаманскую магию для подчинения разума персонажа, тот должен бросить Решительность + Силу Крови для того, чтобы выяснить, удалось ли ему сохранить над собой контроль. Если загадочное существо пытается вселить в сердце вампира ужас, бросьте Самообладание + Силу Крови.

Во всём остальном следуйте правилам, данным в описании силы. Главное в таких случаях то, что вампиры сопротивляются неизвестным эффектам при помощи Силы Крови.

Рассказчик может использовать это как общее правило в случаях со столкновением персонажа с врагами, придуманными самим Рассказчиком, - жуткими существами, которых ещё не видел никто из вампиров. Или он может позволить игрокам делать оппозиционные броски в случае, если хроника пересекается с миром **Werewolf: The Forsaken**, **Mage: The Awakening** или других игр в жанре повествования. Всякий раз, когда против вашего персонажа используются Дары, заклинания или другие сверхъестественные способности, просто учитывайте, что врождённые свойства вампира помогают ему оказывать хоть какое-то сопротивление.

Тем не менее, обратите внимание, что сопротивление невозможно, если в описании силы не предусмотрено защитного броска. Допустим, Рассказчик делает бросок для определения эффекта, который оказывает на вашего персонажа проклятие ведьмы, а в правилах говорится, что Решительность вашего персонажа просто вычитается из броска. В этом случае Сила Крови вашего персонажа никак не влияет на бросок. А поскольку данное заклинание не допускает оппозиционных бросков, то единственным спасением персонажа становится его Защитный Атрибут.

Будьте подготовлены к таким ситуациям. Точно так же, как вампиры используют свои уникальные силы для сопротивления мистическим способностям своих врагов, так и они обладают дополнительной защитой против Дисциплин. Если Дисциплина допускает оппозиционный бросок, то оборотни и маги добавляют к таким броскам особые характеристики, зависящие от их собственной сверхъестественной природы. Подробнее их защитные свойства описаны в книгах **Werewolf: The Forsaken**, **Mage: The Awakening** и других играх в жанре повествования.



Анимализм

Хотя большинство вампиров внешне похожи на простых смертных, всякий Сородич носит внутри затаившегося хищника - Зверя, способного видеть в окружающих только одно из двух: жертву или врага. Некоторые Сородичи чувствуют внутреннюю связь с животными и со своей звериной натурой в более явной степени, чем другие. Такие Сородичи часто практикуют Дисциплину Анимализма, которая позволяет входить в контакт с окружающими их зверями - или Зверями. Они способны не только налаживать контакт с меньшими братьями, но и подчинять их своей воле и вынуждать их повиноваться приказам. По мере того как Сородичи развивают своё мастерство в Дисциплине, они обретают способность переселяться в тело животного и воздействовать на Зверя, довлеющего над их душой и душами окружающих.

Большинство Сородичей вызывают у зверей отторжение. В присутствии вампира они начинают нервничать и, как правило, просто бегут от него (или даже нападают на грозного хищника). Совсем другое - вампиры, владеющие Анимализмом. Животные часто сами тянутся к таким Сородичам, и их присутствие успокаивает даже самого неукротимого зверя.

Другие сверхъестественные создания, наделённые разумом - например, перевёртыши, принявшие форму животного или просто способные к изменению формы, - не поддаются эффектам Анимализма, однако интеллект делает их подверженными Доминированию. Таким образом, Вентру может попробовать подчинить своей воле оборотня - даже если тот принял обличье волка, - при помощи Доминирования. Аналогично, Анимализм не действует на других Сородичей, принимающих форму волка или другого хищника, поскольку вампиры обладают слишком большим интеллектом, чтобы поддаться эффектам этой Дисциплины.

Обратите внимание, что любой уровень Анимализма, требующий зрительного контакта, куда сложнее использовать в случае, если цель не стоит на месте и передвигается как-то иначе. Когда вампир пытается использовать эту силу на звере, который не стоит неподвижно, бросок на её активацию проходит со штрафом -1 вдобавок ко всем другим штрафам, возможным в такой ситуации.

• Звериный шёпот

По достижении этой способности вампир начинает понимать окружающих его животных, говорить с ними и доносить до них смысл своих слов. Именно на этом фундаменте строятся все остальные эффекты Анимализма, поскольку трудно добиться подчинения от существ, которые не понимают речи своего повелителя. Вампир должен установить зрительный контакт с животным, тем самым создав мощнейшую эмпатическую связь, позволяющую ему общаться со зверем. Эта связь носит ментальный характер. Вампир может шёпотом переговариваться с животным на любом известном ему языке (не обязательно родном) или лаять, шипеть, щебетать и другими способами воспроизводить звуки, которыми общается это животное (некоторые Сородичи в самом деле предпочитают такое общение, чувствуя, что так они могут плотнее сблизиться с животными, однако многие Проклятые смеются над ними, считая подобное поведение недостойным Сородича). Животное, в свою очередь, может издавать те же звуки в ответ. Это может быть что угодно - рычание, тихий щебет или что-либо ещё. Характер этого звука не важен, поскольку смысл такого общения передаётся благодаря эмпатической связи. Отвечая на Звериный шёпот, большинство животных инстинктивно чувствует необходимость издавать только тихие звуки - по крайней мере, если окружающая обстановка не угрожает и не вредит им. Сородич должен поддерживать зрительный контакт или диалог с животным. Если хоть на один ход он прерывает подобную связь, то она пресекается и ему вновь необходимо налаживать с животным контакт, если он собирается говорить с ним дальше.

Звериный шёпот не действует на животных, лишённых зрения, поскольку с ними нельзя установить зрительной связи. Кроме того, чем глупее и проще животное, тем сложнее наладить контакт с его Зверем или эмоциями. Вампир без особых усилий может общаться с млекопитающими, хищниками и целым рядом крупных рептилий, однако наладить связь с насекомыми, беспозвоночными и большинством видов рыб практически невозможно.

Обратите внимание, что хотя Звериный шёпот и позволяет вампиру общаться с животным, эта способность не гарантирует повиновения или выполнения приказаний с его стороны. Кроме того, характер передаваемой информации большей частью зависит от интеллекта и осведомлённости самого животного. Кошка сумеет объяснить, что большая толпа людей выгнала её из ближайшего дома, однако едва ли она сумеет понять вопросы наподобие *"Там не было парня с зелёной бейсболкой на голове?"* или использовать точные числа.

Цена: —

Бросок: Манипулирование + Знание животных + Анимализм

Действие: мгновенно

Результаты броска

Полный провал: Персонаж неправильно понимает животное и получает ложную информацию. Кроме того, персонаж не может использовать Анимализм на этом животном до следующего заката.

Провал: Персонажу не удаётся наладить с животным контакт.

Успех: Персонаж может поддерживать с животным полноценный диалог - разумеется, до той степени, насколько к этому способно само животное.

Исключительный успех: Животное не просто вступает в диалог с персонажем, но и активно ему помогает, по доброй воле рассказывая ему даже ту информацию, о которой

вампир не спрашивал, если оно считает эту информацию существенной (в понимании самого животного).

Возможные модификаторы

- | | |
|----|--|
| +1 | Животное относится к хищным млекопитающим (волк, кошка, насекомоядная летучая мышь). |
| +1 | Персонаж может превращаться в животное, с которым он контактирует, с помощью Превращения (хотя ему необязательно превращаться в него сейчас). |
| +1 | Персонаж пытается общаться с животным на его "родном языке", стараясь шипеть, попискивать или издавать любые звуки, на который способен игрок (при условии, что он желает отыгрывать подобные действия). |
| — | Животное относится к другому виду млекопитающих, хищным птицам или крупным рептилиям (крыса, сова, аллигатор). |
| -1 | Животное относится к другим видам птиц или небольшим рептилиям (голубь, змея). |
| -3 | Животное относится к рыбам или насекомым. |

•• Повиновение

Обретя способность налаживать с животными контакт, вампир может научиться управлять ими благодаря своей собственной звериной природе. Он больше не должен просить, запугивать или ласкать животных, чтобы они подчинились его требованиям. Теперь он командует - а они из всех сил стараются ему угодить.

Как и в случае со Звериным шёпотом, вампир должен установить зрительный контакт с животным и точно сказать ему, что он хочет. Животное использует все доступные возможности, чтобы исполнить волю вампира, хотя его сущность и интеллект могут заставить его выполнить приказ весьма неожиданным образом. Как только животное получает команду, оно подчиняется ей с тем условием, что задача может быть выполнена до следующего рассвета. С восходом солнца приказ теряет силу, независимо от того, была ли выполнена задача.

Чрезвычайно трудно заставить животное заниматься чем-либо противоположным его натуре (например, Сородич едва ли сумеет приказать воробью нападать на окружающих) или откровенно саморазрушительным (например, трудно приказать сторожевому псу лечь на пути приближающейся фуры).

Вампир может командовать только одним животным за раз, однако при этом он способен контролировать столько из них, сколько позволяют ему обстоятельства - важно лишь, чтобы у него хватало времени лично дать каждому из них указание.

Цена: —

Бросок: Внушительность + Знание животных + Анимализм – Самообладание животного

Действие: мгновенно

Вдобавок, если животное уже подчиняется другому вампиру, владеющему этой способностью, Повиновение требует оппозиционного броска (в этом случае количество успехов персонажа должно превысить число успехов первого вампира).

Результаты броска

Полный провал: Животное нападает на персонажа или же делает полностью противоположное тому, что приказал вампир. Кроме того, персонаж не может использовать Анимализм на этом животном до следующего заката.

Провал: Персонаж не может общаться с этим животным и отдавать ему приказы.

Успех: Животное выполняет указания персонажа, насколько позволяют его способности.

Исключительный успех: Животное испытывает сильнейшую - хотя и временную - привязанность к персонажу. Оно старается угодить ему и предугадать его указания, даже если вампир не пытается дать ему какой-то определённый приказ.

Возможные модификаторы

+1	Животное относится к хищным млекопитающим (волк, кошка, насекомоядная летучая мышь).
+1	Персонаж сначала успешно использовал Звериный шёпот на том животном, которое он пытается подчинить при помощи Повиновения
—	Животное относится к другому виду млекопитающих, хищным птицам или крупным рептилиям (крыса, сова, аллигатор).
-1	Животное относится к другим видам птиц или небольшим рептилиям (голубь, змея).
-1	Приказ противоречит натуре животного или его природным способностям.
-1	В качестве животного выбран гуль.
-3	Животное относится к рыбам или насекомым
-3	Приказ откровенно самоубийственен.

... Зов природы

Вампир достигает такого согласия со своим Зверем, что обретает способность издавать звериные звуки - шипение, вой, карканье и тому подобное, - призывая к себе всех животных определённого типа. Любое животное этого вида в пределах области подчиняется зову вампира, немедленно направляясь к нему с максимально возможной скоростью по самому прямому из всех путей, которые оно может найти. На зов откликаются только животные, способные слышать вампира, поэтому оглушённые, изолированные толстыми стенами или другими барьерами существа не откликаются на него. Вдобавок, на зов отвечают только природные виды животных - к примеру, на него не ответят адские гончие или горгульи (**см.стр. 339-341**).

Явившиеся на призыв животные не попадают под контроль вампира автоматически, но куда более подвержены дальнейшим воздействиям Анимализма.

Цена: 1 пункт Витэ

Бросок: Внушительность + Знание животных + Анимализм

Действие: мгновенно

Результаты броска

Полный провал: Все животные вызванного типа в пределах ста ярдов немедленно проявляют к вампиру враждебность и не поддаются эффектам Анимализма с его стороны до следующего заката.

Провал: Животные просто не появляются.

Успех: За каждый успех зов расходуется на 100 ярдов. Таким образом, если вампир призывает крыс, то все крысы в пределах 100 ярдов за успех бросаются к нему. Сколько конкретно животных откликнулись на призыв, Рассказчик определяет в зависимости от окружающей среды. На улицах города могут появиться сотни, если не тысячи крыс, однако ни одного сокола или койота до него просто не доберутся.

Исключительный успех: Эффект аналогичен простому успеху. Как видно из предыдущего примера, если игрок наберёт семь успехов, то на его призыв бросятся все крысы в пределах 700 ярдов.

Возможные модификаторы

По желанию Рассказчик может давать игроку бонусы или штрафы в зависимости от погоды, преград или шума, мешающего призыву. Так, сильный ветер может сократить расстояние, на котором распространится звук, наложив на проверку штраф -2.

Те животные, которых Сородичу удалось призвать к себе, более подвержены другим эффектам Анимализма с его стороны. Любое дальнейшее применение Анимализма на

этих животных проходит с бонусом, равным числу успехов при броске активации данной способности. Бонус действует до окончания сцены.

Средние характеристики животных можно найти на стр. 202-203 **World of Darkness Rulebook**.

•••• Путешествие духа

Заглянув вплотную в глаза животному, персонаж может физически перейти в его тело и обрести над ним полный контроль, словно оно всегда принадлежало ему. Некоторые Сородичи полагают, что эта способность буквально переселяет душу вампира в тело животного - с чем, впрочем, редко согласны другие вампиры, не верящие в подобную мистику. Как бы то ни было, разум животного и его инстинкты полностью переходят под управление персонажа, и он способен делать в теле животного что ему заблагорассудится. Настоящее тело Сородича погружается в состояние, близкое к торпору, и во всех отношениях напоминает обычный труп. Пока сознание персонажа не вернётся обратно, его физическую оболочку нельзя разбудить, какие бы способы ни применялись (хотя городские легенды Сородичей повествуют о духах, вселяющихся в такие тела и громящих всё вокруг). Между тем, в некоторых кругах Проклятых также можно услышать, что кое-кто из Сородичей, пристрастившись к тем чувствам, которые он испытывал в теле животного, в конечном счёте остался в них навсегда, позабыв о своей истинной сущности.

Цена: 1 пункт Витэ

Бросок: Манипулирование + Знание животных + Анимализм против Самообладания животного

Действие: состязание

Результаты броска

Полный провал: Персонажу не удаётся наладить контакт с животным; оно становится враждебным, и персонаж не может использовать на нём Анимализм до следующего заката.

Провал: Персонаж проваливает состязание или вступает в ничью безо всякой возможности вселиться в животное.

Успех: Персонаж выигрывает состязание и вселяется в тело животного. В этой форме он может и дальше использовать Анимализм, но доступ к другим Дисциплинам для него закрывается.

Исключительный успех: Персонаж выигрывает состязание, перевесив успехи животного на пять или более успехов. Он вселяется в тело животного и способен использовать также Величие и Ясновидение, не считая Анимализма. Если игрок выигрывает состязание с числом успехов, превышающих значение Самообладания животного, то он получает полный контроль над собой, и его сознание не затуманивается. Если он побеждает, однако с равным или меньшим числом успехов (в сравнении с Самообладанием животного), то при выполнении любого действия, не соответствующего натуре животного, персонаж должен потратить одно очко Воли. В обратном случае его сознание наполняется звериными нуждами и позывами.

Кроме того, если персонаж выигрывает состязание, но получает число успехов, равное или меньшее, нежели Самообладание животного, то его сознание тесно переплетается с сознанием животного, и он сохраняет некоторые звериные повадки даже по возвращении в собственное тело. Пока игрок не потратит в общей сложности три очка Воли для избавления от такого дефекта (эти очки должны применяться к броскам, как-то связанным со сложившейся ситуацией), персонаж продолжает думать и чувствовать в звероподобной манере. ("Жёстких" технических правил в такой ситуации не существует, однако этот момент необходимо отыгрывать. Если персонаж не проявляет свою звериную натуру, Рассказчик может отнять определённое количество дальнейшего опыта персонажа

или снимать его Волю автоматически, когда звериные повадки явно должны иметь место, однако не демонстрируются персонажем).

Пребывая в теле животного, персонаж может отходить от своего настоящего тела на любое желаемое расстояние, не получая урона от солнечного света. Однако он должен по-прежнему заставлять себя бодрствовать в светлое время суток (см. правила использования Человечности на **стр. 267**). Вампир может покинуть тело животного и вернуться в своё по желанию, независимо от расстояния. Если вампир погрузился в дрему из-за восхода солнца, это происходит автоматически. Если животное погибает, пока вампир находится в его теле, персонаж моментально погружается в торпор (некоторые верят, что в течение этого времени душа вампира пытается найти обратную дорогу к своему телу). Если физическое тело вампира уничтожают, его сознание остаётся запертым в теле животного, пока он не заснёт, в случае чего его дух растворяется в вечном забвении, и вернуть его становится невозможно.

Иногда - хотя и достаточно редко - случается, что вампир бросает своё физическое тело на столь долгий срок, что оно погружается в торпор от голода без "хозяина" внутри. Как только такое тело впадает в торпор или оказывается ввергнуто в него насильно, душа вампира автоматически возвращается в тело.

Возможные модификаторы

+1	Животное относится к хищным млекопитающим (волк, кошка, насекомоядная летучая мышь).
+1	Персонаж сначала успешно использовал Звериный шёпот на том животном, в которое он пытается вселиться
+1	Персонаж может превращаться в животное, тело которого он пытается захватить, благодаря Превращению.
—	Животное относится к другому виду млекопитающих, хищным птицам или крупным рептилиям (крыса, сова, аллигатор).
-1	Животное относится к другим видам птиц или небольшим рептилиям (голубь, змея).
-1	В качестве животного выбран гуль.
-1	Животное относится к рыбам или насекомым

•••• Укрощение Зверя

Связь вампира со Зверем становится столь могущественной, что он обретает способность манипулировать не только меньшими существами, но и собственным Зверем - и Зверем других Сородичей.

Управление происходит не напрямую, как в случае с Повиновением или эффектами Доминирования. Напротив, Сородич обращается к самим инстинктам Зверя, вынуждая его - а вместе с тем и его носителя - вести себя определённым образом. Безусловно, даже при самых благоприятных обстоятельствах управлять Зверем - чрезвычайно опасно. Вампирам известны некоторые невезучие Проклятые, поплатившиеся за попытки контролировать Зверя в окружающих.

Жертвой должен быть вампир, находящийся в поле зрения персонажа. (Впрочем, если игрок применяет эту способность на себе, то это правило необязательно - он может применить способность, даже будучи в кромешной темноте или под ослепляющими эффектами). Игрок должен решить, собирается ли он пробудить в вампире безумие гнева или Ротшрек - или же успокоить одно из двух.

Цена: 1 пункт Витэ

Бросок: Манипулирование + Эмпатия + Анимализм против Самообладания + Силы Крови (чтобы воздействовать на других); Манипулирование + Эмпатия + Анимализм (чтобы воздействовать только на себя)

Действие: мгновенно (если на себя) или состязание с пассивным сопротивлением (если на других)

Результаты броска

Полный провал: Используемая на другом вампире, при полном провале эта способность оборачивается против самого персонажа, после чего он должен либо потратить одно очко Воли, либо подвергнуться безумию или Ротшреку, в зависимости от того, что он применял. Вдобавок несостоявшаяся жертва более не подвержена Укрощению Зверя со стороны персонажа до следующего заката. Если провал случился, когда способность была направлена на себя, персонаж подвергается другой разновидности безумия (таким образом, если игрок пытался манипулировать с безумием гнева, то он впадает в Ротшрек).

Провал: Возможен, если персонаж провалил свой бросок или ведёт состязание с меньшим счётом или в ничью с противником. В любом случае попытка проваливается.

Успех: Обращённая на себя, эта сила провоцирует или успокаивает безумие гнева или Ротшрек самого персонажа. В обратном случае персонаж набрал в состязании больше успехов и может манипулировать Зверем другого вампира. Что бы ни вызывал персонаж, до окончания сцены используются стандартные правила безумия или Ротшрека.

Исключительный успех: Персонаж делает успешный бросок или побеждает в оппозиционном броске с пятью или больше успехами, после чего жертва незамедлительно впадает в безумие или Ротшрек - или успокаивает их, в зависимости от цели игрока. Если жертва впадает в безумие или Ротшрек, она остаётся в этом состоянии до конца сцены, что бы ни окружало её и что бы ни происходило вокруг. Такое безумие невозможно остановить вложением очков Воли. Если жертву, напротив, исцелили от безумия или Ротшрека, он не будет подвержен тому или другому до конца сцены, независимо от его окружения и событий, происходящих вокруг него.

Возможные модификаторы

Если персонаж знает о Добродетелях и/или Пороках жертвы, он получает бонус +1 к проверкам способности, однако он должен манипулировать Зверем, намеренно фокусируясь на этих сторонах личности жертвы.

Такие бонусы не складываются. Знание сразу и Добродетелей, и Пороков не даёт бонуса +2, ограничивая игрока только +1.

Если вампир использует эту способность на Сородиче, с которым он связан кровными узами¹³ (см.стр 233), он получает бонус +2.

Если персонаж использует эту способность, чтобы усмирить своё безумие, он получает штраф -2.

Ясновидение

Эта могущественная Дисциплина наделяет Сородича феноменальной чувствительностью. Если на низших уровнях она только обостряет его чувства, то с повышением мастерства в этой способности вампир открывает для себя и абсолютно новые возможности. Говоря простым языком, эта Дисциплина позволяет воспринимать большой объём информации независимо от их источников: это могут быть образы, запахи, ауры, энергетические скопления - а в ряде случаев источником может считаться и разум другого существа. Вдобавок, Ясновидение позволяет проникать за иллюзии, созданные другими сверхъестественными силами для обмана, приманки или маскировки (см. врезку "Столкновение воли" ниже в этом разделе). От настоящего мастера Ясновидения практически не бывает секретов.

Время от времени эта необычная Дисциплина наделяет вампира экстрасенсорными или даже пророческими способностями. Они могут принимать форму коротких, быстро меняющихся образов, сильнейших чувств или просто тревожащих ощущений. Сородич не может влиять на такие эффекты, однако со временем – и новым опытом – он может научиться постигать их значение.

¹³ Обратите внимание, что здесь имеется в виду *blood tie* (Кровная связь, см.стр. 233), а не *blood bond*.

Впрочем, подобное усиление чувств имеет и отрицательные стороны. Всякий раз, когда персонаж использует Ясновидение (за исключением пятого уровня, Сумеречного путешествия), существует опасность, что его обострённые чувства будут повреждены мощнейшим источником. Неожиданные или ошеломляющие ситуации - наподобие громких выстрелов или прожекторов, бьющих в глаза, - могут лишить вампира сосредоточенности, если только он не преуспеев в проверке Решительности. Провал означает, что персонаж дезориентирован и до конца следующего раунда плохо понимает, где он находится и что происходит вокруг.



Столкновение воли

Хотя Ясновидение - исключительно сильная Дисциплина (особенно если говорить о её последних уровнях), её использование не всегда проходит безупречно. Другие сверхъестественные способности и воздействия могут искажать её эффекты или сопротивляться им, лучший пример чему - Затемнение, по многим факторам представляющее антипод Ясновидения.

В сердце противостояния Ясновидения и Затемнения лежит столкновение воли сильнейших разумов - в силу того, что и та и другая Дисциплина основывается на могуществе интеллекта и черпает из него свою силу. Если персонаж обостряет чувства для проникновения за иллюзию Затемнения с помощью Ясновидения, делается бросок Сообразительности + Расследования + Ясновидения против Решительности + Скрытности + Затемнения. Кто набирает больше успехов, тот побеждает в противостоянии воли. В случае ничьей побеждает тот, кто защищается. Зачастую ничья означает, что вампир, скрывающийся под Затемнением, остаётся невидимым (поскольку инициатором выступает Сородич, использующий Ясновидение), однако это не всегда так. Если вампир применяет Затемнение на глазах у другого вампира, владеющего Ясновидением, то инициатором считается первый Сородич, поскольку это он пытается пропасть из виду, когда на него обращён чей-то взгляд.

Затемнение - не единственная сверхъестественная способность, искажающая чистоту Ясновидения. Например, персонаж, использующий Сумеречное путешествие, может быть увиден вампиром, использующим Обострённые чувства. В таких ситуациях нужно отталкиваться от системы, представленной выше, просто изменив соответствующие компоненты проверки: Сообразительность + Расследование + Ясновидение того, кто пытается увидеть невидимое, и Решительность + подходящий Навык + Дисциплина того, кто ему противостоит.



• Обострённые чувства

Активировав эту способность, вампир мгновенно оттачивает свои чувства до бритвенной остроты, вдвое увеличивая дальность своего восприятия и точность полученной информации. Обострённое зрение позволяет ему различать даже самые незначительные детали с огромного расстояния, а обострённое обоняние может привлечь внимание персонажа к тончайшему запаху алкоголя в дыхании смертного. При желании вампир может обострить только одно чувство вместо пяти, чтобы заранее обезопасить себя от нежелательных эффектов из посторонних источников. Обратите внимание, что персонаж по-прежнему может быть дезориентирован, независимо от того, все ли чувства были усилены в данный момент. (Также обратите внимание, что вампиры не дышат и потому не чувствуют запахов, если только намеренно не используют обоняние. Таким образом, сильные запахи не могут ошеломить их, если только игрок не давал заявку, что его персонаж использует нюх).

Цена: —

Бросок: не требуется. Игрок просто активирует силу и объясняет Рассказчику, что именно делает его персонаж и какое чувство используется в этой ситуации. В ответ Рассказчик сообщает ему, какую информацию получил персонаж. Единственная ситуация, требующая броска, может возникнуть, если Рассказчик решает дать персонажу шанс почувствовать надвигающуюся опасность. В этом случае игрок добавляет очки Ясновидения к проверке на неожиданность ситуации (Сообразительность + Самообладание – больше подробностей на стр. 151 **World of Darkness Rulebook**).

Эта способность позволяет Сорочику видеть в кромешной темноте.

Действие: мгновенно

•• Чтение ауры

По достижении этой мистической способности вампир открывает свой разум для восприятия аур любых разумных существ. Бесчисленные оттенки и постоянно меняющаяся форма затрудняют подобное восприятие, так что у персонажа может уйти не один год на то, чтобы научиться понимать ауры с достаточной точностью. Хотя в аурах преобладают эмоции, одолевающие существо в данный момент, в них практически всегда можно различить и другие оттенки, которые проявляются в виде прожилок и разноцветных вспышек.

Подобный "внутренний цвет" существа меняется с каждой интеллектуальной или эмоциональной переменной в его состоянии, что образует в глазах вампира беспрерывно движущийся узор, уникальный для каждого из разумных существ, как отпечатки пальцев – для человека. Как правило, чем сильнее эмоции, тем интенсивнее проявляются эти цвета, однако и это правило может меняться в зависимости от бесчисленного количества факторов, определяемых ситуацией. Как бы то ни было, длительная практика помогает достичь совершенства, и настоящий мастер этой способности способен растолковать значение каждого завихрения и завитка в аурах окружающих.

В силу особенностей, свойственных различным аурам, эту способность можно использовать и для обнаружения других сверхъестественных существ. Так, ауры вампиров чаще всего проявляются в крайне бледных оттенках, каким бы ни был их основной цвет. Ауры оборотней, напротив, практически ослепительны в своей интенсивности. Ауры магов наполнены искрами сверхъестественного могущества. Ауры призраков беспрерывно мерцают подобно гаснущим свечам.

Цена: —

Бросок: Интеллект + Эмпатия + Ясновидение – Самообладание жертвы

Действие: мгновенно (обратите внимание, что хотя само действие и считается мгновенным, для различения оттенков ауры требуется далеко не беглый взгляд. Персонаж должен пристально вглядываться в ауру существа в течение полных двух раундов, чтобы получить необходимую информацию, хотя для того, чтобы определить, может ли он вообще увидеть её, достаточно одного броска).

Результаты броска

Полный провал: Вампир получает очень неточную информацию, которая неизбежно вводит его в заблуждение.

Провал: Вампир просто не получает требуемой информации.

Успех: Персонаж способен различить столько оттенков ауры, сколько он получил успехов при активации Дисциплины.

Исключительный успех: Аналогично простому успеху за тем исключением, что персонаж различает дополнительный цвет или понимает степень интенсивности эмоций, испытываемых существом.

Обратите внимание, что в случае провала вампир просто не получает требуемой информации, в то время как в случае полного провала он получает заведомо ложную или запутанную информацию. Поэтому Рассказчик имеет право делать броски за игрока, чтобы сохранить в тайне их результаты.

Если вампир, обладающий Ясновидением, становится свидетелем обмана, он может его почувствовать. В такой обстановке персонаж должен вступить в состязание Интеллекта + Эмпатии + Ясновидения против Самообладания + Силы Крови своего оппонента. Если ему удастся получить больше успехов, он распознаёт обман.

В случае, если Чтение ауры применяется для определения намерений возможных противников, эта способность дарует вампиру бонус к Инициативе, равный количеству успехов, полученных при активации. При этом вампир обязательно должен разговаривать с предполагаемыми противниками или видеть их за один раунд до начала схватки. Этот период времени позволяет вампиру увидеть, что ситуация не решится мирным путём, и подготовиться отреагировать соответственно.



Состояние	Цвет
Страх	Оранжевый
Агрессия	Пурпурный
Гнев	Ярко-красный
Горечь	Коричневый
Спокойствие	Светло-голубой
Сочувствие	Ярко-розовый
Сдержанность	Бледно-лиловый
Подавленность	Серый
Желание/Похоть	Тёмно-красный
Недоверие	Светло-зелёный
Зависть	Тёмно-зелёный
Волнение	Фиолетовый
Щедрость	Розовый
Счастье	Ярко-алый
Ненависть	Чёрный
Идеалистичность	Жёлтый
Невинность	Белый
Влюблённость	Ярко-голубой
Одержимость	Ярко-зелёный
Грусть	Серебристый
Одухотворённость	Золотой
Подозрительность	Тёмно-синий
Замешательство	Пёстрый, стремительно изменяющийся цвет
Мечтательность	Броские мерцающие цвета
Диаблерист	Чёрные прожилки в ауре
Контроль/Доминирование	Слабая, приглушённая аура
Вампирическое безумие	Стремительное пульсирование
Сумасшествие	Гипнотические завихрения
Вампир	Аура бледного цвета
Оборотень	Интенсивно вибрирующая аура
Призрак	Мерцающая аура, покрытая бликами
Маг	Бесчисленные искорки в ауре



Возможные модификаторы

Количество дайсов, которые прибавляются или отнимают от броска, зависит от объёма информации, которую хочет узнать персонаж.

- +2 Чтение ауры применяется на вампире, с которым персонаж связан кровными узами (**см.стр. 237**)
- Персонаж определяет оттенок (например, бледный, яркий, ослабленный), а не цвет ауры.
- 1 Основной цвет и оттенок.
- 2 Цветовые узоры, раскрывающие натуру существа.
- 3 Едва заметные изменения в сочетании цветов и узоров.

Таким образом, если вампир желает увидеть едва заметные изменения в сочетании цветов и узоров, он получает штраф -3. Каждый успех, полученный после этого, обеспечивает его ещё одним кусочком информации, которую он ищет. Два успеха позволяют ему понять, что гуль разрывается между любовью и ненавистью к своей госпоже (оттенок меняется от ярко-синего к чёрному) и завидует гулю другого вампира (тёмно-зелёный).

••• Спиритическое прикосновение

Восприятие персонажа обостряется до такой степени, что он может получать психические образы, запечатлённые в предмете, просто подержав его в руке в течение нескольких секунд. Благодаря этим образам вампир может понять, кто в последнее время касался этого предмета, когда это происходило и что именно с ним делали.

Эти образы чаще всего проявляются в форме быстро сменяющихся, таинственных видений, растолкование которых, как и в случае с остальными способностями Ясновидения, может стать дополнительной задачей. Большинство образов (а вместе с ними - и большинство видений) связаны с последним, кто держал этот предмет в руке, однако это нельзя считать безусловным по двум причинам: во-первых, тот, кто держал его в течение продолжительного времени, оставляет более чёткий образ, чем тот, кто всего лишь коснулся его - даже если он был последним. А во-вторых, переживания, связанные с сильнейшими эмоциями - будь это ненависть, страсть или ужас, - чаще всего оставляют на предмете след в виде ярких образов, и такие следы могут затереть более свежие (однако менее значимые) эмоциональные переживания.

Всё, что требуется от вампира, стремящегося извлечь необходимую информацию, - это крутить предмет в руках (или просто крепко держать его) в течение нескольких мгновений, погружаясь в состояние лёгкого транса. В трансе вампир получает видения, связанные с объектом, и любое действие, прерывающее этот транс, блокирует и получение информации.

Цена: —

Бросок: Сообразительность + Оккультизм + Ясновидение

Действие: мгновенно

Результаты броска

Полный провал: Вампир получает мистический эквивалент "испорченного телефона" или же очень убедительный, но абсолютно ложный образ.

Провал: Персонаж не видит никаких образов

Успех: Успех позволяет вампиру понять, кто касался предмета последним или как выглядел его владелец, предоставляя образы или чувства, описывающие его последнее прикосновение к предмету.

Исключительный успех: Персонаж получает подробную или хронологически связанную информацию о событии и его участниках наподобие череды образов, описывающих историю и характер предмета.

Кроме того, эта способность позволяет заглядывать в прошлое других разумных существ. Для этого необходимо прикоснуться к существу, сделав соответствующий бросок, если оно сопротивляется (**см.стр. 157 World of Darkness Rulebook**). После этого персонаж вступает в состязание, используя свою Сообразительность + Оккультизм + Ясновидение против Решительности + Силы Крови субъекта. Тот защищается

рефлекторно, не понимая, что кто-то заглядывает в события его прошлого. Если персонаж набирает больше успехов, он получает видение события из биографии своей жертвы в её интерпретации этих событий. Если вампир не указывает временные рамки или критерии отбора таких событий, то он видит самое последнее из тяжёлых, волнующих или страстных моментов, которые помнит жертва. Если же он сосредотачивается на конкретном временном периоде или событии, то бросок проходит со штрафом -1 за каждую ночь, прошедшую с того момента. Так, наблюдение за кормлением жертвы, которое происходило три ночи назад, накладывает на бросок состязания штраф -3.

Результаты броска

Полный провал: События из биографии жертвы неверно интерпретируются персонажем. Так, вампир может увидеть, что на жертву было совершено нападение, в то время как на самом деле это она начинала драку.

Провал: Персонаж проигрывает или ведёт ничью в состязании. Он не получает никаких образов.

Успех: Персонаж набирает большее количество успехов. В этом случае сквозь его разум проносятся смутные и туманные образы, связанные с соответствующим событием или ситуацией. Он получает чисто интуитивное, общее представление о случившемся.

Исключительный успех: Персонаж выигрывает состязание, набрав пять или более успехов. Сквозь его разум проносится череда мимолётных образов, связанных с соответствующей ситуацией или событием. Он видит и понимает каждую деталь случившегося, словно сам участвовал в этом событии на месте своей жертвы. Тем не менее, он не может использовать это для получения новых способностей или качеств - например, если жертва совершила диableri. Он просто знает, что произошло.

Возможные модификаторы

+2	Способность направлена на вампира, с которым персонаж связан кровными узами (см.стр. 237)
+1	Персонаж когда-то уже использовал эту способность на данном предмете или субъекте.
—	Событие произошло недавно и связано с чем-то важным (например, персонаж изучает оружие убийства, использованное четыре часа назад, или изучает события доказанного преступления).
-1	Недавние, но незначительные события, или значительные старые (семейная реликвия в пыльном ящике).
-2	Эмоционально несущественные или давно забытые события и предметы (парадный костюм в магазине подержанной одежды).
-3	Эмоционально несущественные или бессвязные события и предметы (брелок с ключами, найденный жертвой пару недель назад).
-3	Персонаж пытается считать образы с жертвы или предмета, находясь в бою или другой стрессовой ситуации.

••• Телепатия

Достигнув такого уровня сверхъестественного восприятия, персонаж обретает способность проецировать своё сознание в разум одной из ближайших жертв. Подобное действие создаёт плотную ментальную связь, при помощи которой Сородич может неслышно общаться с жертвой и даже читать её поверхностные мысли. Вампир слышит каждую выхваченную мысль в качестве голоса в своей голове, и едва ли такое чувство можно назвать ненавязчивым. Тем не менее, эта сила предоставляет вампиру одно из мощнейших орудий в его мистическом арсенале. При должной практике телепат может выведать практическую любую тайну у окружающих его разумных существ.

Эффективнее всего Телепатия проявляется при воздействии на разум смертных. Используя эту силу против обычных людей, персонаж способен поддерживать ментальную связь до тех пор, пока может на этом сосредотачиваться или пока жертва не

выйдет из его поля зрения более чем на несколько секунд. Попытки проникнуть в разум сверхъестественного существа несказанно сложнее. Такую связь можно поддерживать только очень недолго, и всякий раз, когда персонаж хочет послать сообщение жертве или порыться у неё в мыслях, он должен снова налаживать с ней ментальный контакт.

Бросок: Интеллект + Коммуникабельность + Ясновидение – Решительность жертвы

Действие: мгновенно

Результаты броска

Полный провал: Полный провал при проверке Телепатии может привести к разрушительным последствиям, поскольку вампир мгновенно впитывает в себя все отклонения жертвы, страдая от них до рассвета.

Провал: Персонажу не удаётся установить контакт с жертвой, и любая попытка установить его до конца сцены безуспешна.

Успех: Успех позволяет вампиру прочесть или внушить одну мысль в сознание жертвы. Более подробные ситуации с применением Телепатии можно увидеть в таблице возможных модификаторов.

Исключительный успех: Исключительный успех в Телепатии позволяет вампиру получить дополнительную информацию (или уточнение уже полученной информации).

Обратите внимание, что если Телепатия применяется на игровом персонаже, который чувствует, что его разум пытаются "оседлать" или прочитать, может потратить пункт Воли, чтобы пресечь действия телепата. Всякий раз, когда телепат передаёт кому-либо сообщение, жертва понимает, что эта мысль порождена не его сознанием; всякий раз, когда телепат пытается получить информацию из сознания жертвы, она бросает Интеллект + Самообладание, чтобы заметить вторжение.

Возможные модификаторы

+2	Способность направлена на вампира, с которым персонаж связан кровными узами (см.стр. 237).
—	Вампир пытается передать в сознание жертвы одно послание или мысль.
-1	Вампир сканирует мысли жертвы, пытаясь узнать, о чём она сейчас думает.
-1	За каждое отклонение, которым страдает жертва.
-2	Вампир пытается узнать о чём-то, о чём жертва в данный момент не думает.
-3	Вампир пытается найти воспоминание или событие, спрятанное глубоко в подсознании жертвы.

•••• Сумеречное путешествие

Эту способность часто считают высшей степенью мастерства, которого может достичь вампир, практикующий Ясновидение. Она позволяет Сородичу проецировать своё восприятие за пределы физического тела. Его сознание начинает существовать само по себе, обретая возможность бродить по миру подобно призраку. Такая форма, часто носящая название "призрачного тела", неподвержена усталости и физическому урону и обладает способностью передвигаться с невероятной скоростью. Призрачные тела без труда погружаются в землю и могут добраться куда угодно в пределах лунной орбиты.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Интеллект + Оккультизм + Ясновидение

Действие: мгновенно

Результаты броска

Полный провал: Полный провал может привести к катастрофическим последствиям. Зачастую такой провал означает, что персонаж успешно вышел из тела, но оказался в совершенно другом месте (например, в противоположной точке земного шара или глубоко в захолустье).

Провал: Персонажу не удаётся выйти из тела, однако он может снова попробовать это сделать при любой возможности.

Успех: Персонаж отделяет свой разум от физической оболочки и может странствовать по всему миру.

Исключительный успех: Эффект аналогичен обычному успеху, однако выйти из тела удаётся безо всяких усилий, и персонаж восстанавливает потраченное на активацию очко Воли.

Находясь в призрачном теле, вампир не может взаимодействовать с физическим миром или миром духов. Персонаж бесплотен даже в спиритическом смысле - он представляет собой всего лишь блуждающее сознание. Подобное состояние может иметь как преимущества, так и недостатки, поскольку для персонажа, с одной стороны, не существует препятствий, а с другой, он не может влиять на опасность, с которой может столкнуться.

Иногда на просторах мира могут встретиться два призрачных тела или же одно такое тело и настоящий призрак. Между ними возможно обычное общение, свойственное и материальному миру, однако физических или мистических обменов в ходе такой беседы производить невозможно.

Призрачное тело вампира невидимо для большинства материальных существ. Его могут интуитивно чувствовать (а иногда и видеть) лишь дети или животные. Другой Сородич, использующий Обострённые чувства или Чтение ауры, может засечь его, набрав больше успехов при оппозиционном броске Сообразительности + Расследования + Ясновидения (со стороны наблюдателя) против Решительности + Оккультизма + Ясновидения (со стороны персонажа). Обе проверки проходят пассивно.

Вампир в таком состоянии неспособен пользоваться другими Дисциплинами. Его разум может видеть всё происходящее, но временная связь с этим телом, служащим проводником его проклятого состояния, слишком слаба, чтобы можно было использовать и другие силы.

Пока вампир путешествует в призрачном теле, его физическая оболочка остаётся там, где он её покинул, со стороны напоминая тело вампира, впавшего в торпор. Во время Сумеречного путешествия персонаж не чувствует, что происходит вокруг его материального тела. Если оно впадёт в торпор или подвергнется Окончательной Смерти, сознание вампира вернётся обратно в ту же секунду.

Тело вампира продолжает использовать Витэ каждую ночь, стараясь поддерживать своё существование. Если игрок пытается путешествовать в призрачном теле в дневное время, он должен пройти стандартную проверку Человечности (**см.стр. 267**). Если он засыпает, то сознание возвращается в тело, и с наступлением темноты он просыпается уже в материальном мире.

Призрачное тело выглядит обнажённым, а также лишённым какого бы то ни было имущества. Персонаж может пользоваться в этой форме любым артефактом, составленным целиком из духовной материи, но никаких физических предметов он взять с собой не может. Аналогично, по возвращении в своё материальное тело персонаж не может управлять подобными артефактами, как и не получает вещей, найденных во время своего призрачного путешествия.

Вампиру, вышедшему за пределы своего тела, можно препятствовать мистическими средствами, лишая его возможности вернуться, или он сам может потеряться и не суметь отыскать дорогу назад. Иногда даже можно услышать, будто физическую оболочку вампира могут занять настоящие призраки, оставив несчастного до скончания времён совершать своё Сумеречное путешествие. Потеряв своё тело (и не сумев найти другого, в которое можно вселиться), вампир с каждой ночью утрачивает один уровень Силы Крови. Если количество Силы Крови понизится до нуля, то фантомный вампир подвергнется Окончательной Смерти и растворится в забвении.

Возможные модификаторы

Обычно модификаторы в отношении этой способности не применяются, но Рассказчик может изменять броски штрафами в один или два дайса в том случае, если вампир проводит выход из тела в спешке - например, покидает его в момент Окончательной Смерти (в конце концов, лучше призрачное тело, чем полное небытие).

Стремительность¹⁴

Человеческие предания и легенды о ночных кровососах приписывают им нечеловеческую скорость, умение двигаться с такой быстротой, что человеческий глаз просто не в силах этого воспринять – а порой даже способность находиться в двух местах одновременно. Хотя многие из таких историй в значительной степени преувеличены, Сородичи, обладающие Дисциплиной Стремительности, способны двигаться намного быстрее любого смертного. Их очертания становятся размытыми, а все окружающие по сравнению с ними двигаются как при замедленной съёмке.

Учтите, что применение Стремительности выглядит откровенно сверхъестественно. Мало кто из Князей погладит Сородича по головке за использование Стремительности на глазах у множества любопытных смертных.

Цена: 1 пункт Витэ за раунд

Бросок: В отличие от множества других Дисциплин, бросок при использовании Стремительности не требуется. Вместо этого Дисциплина обеспечивает персонажа чередой преимуществ, многие из которых влияют на другие броски.

Стремительность нельзя активировать чаще, чем один раз за раунд. То есть вы не можете потратить второй пункт Витэ и удвоить выгоды от применения Стремительности в один и тот же раунд, однако можете тратить Витэ в течение нескольких раундов, чтобы получать преимущества Стремительности на протяжении всего этого времени.

На протяжении тех раундов, когда у персонажа активирована Стремительность, пункты его Дисциплины вычитаются из запаса дайсов любых атакующих его персонажей, поскольку вампир двигается намного быстрее обычного и по нему сложнее попасть. Этот штраф добавляется к бонусам от любой брони, которая надета на Сородича, использующего Стремительность, а также к его защите (при этом бонусы Стремительности, как и броня, не будут уменьшаться в зависимости от того, с каким числом атак столкнётся персонаж). Защита Стремительности действует даже против огнестрельного оружия. Так, если персонаж владеет Стремительностью 3 и активирует Дисциплину, от бросков любых нападающих будут отниматься три дайса.

Кроме того, во время раундов с активированной Стремительностью персонаж получает бонус к Инициативе, равный очкам Дисциплины. Вышеупомянутый персонаж со Стремительностью 3 и Инициативой 5 на время тех раундов, когда у него активна Стремительность, будет обладать Инициативой 8.

И, наконец, активированная Стремительность выступает в качестве модификатора Скорости персонажа. Его Скорость умножается на саму себя за каждое очко Стремительности, которой владеет вампир. (Просто добавьте единицу к значению Стремительности персонажа и умножьте это число на его Скорость). Кроме того, скорость персонажа, бегущего при активированной Стремительности, также удваивается. Допустим, что персонаж со Стремительностью 3 передвигается со Скоростью 12; в течение ходов, пока у него активирована Стремительность, его реальная скорость будет 48 $[(1+3) \times 12]$. Если он бежит при активированной Стремительности, его Скорость будет равна 96 - почти 65 милям в час!

Действие: пассивное. Персонаж может “пожертвовать” собственным действием в раунд активации Стремительности, если противник действует раньше него, а вампир

¹⁴ В описании этой Дисциплины, 2-5 уровней Кошмара, 3-5 уровней Доминирования и всех уровней Величия используется изменённый перевод Русской Борзой.

желает воспользоваться Стремительностью до того, как нападающий сделает свой шаг. Благодаря этому вампир получает бонус защиты Стремительности на более раннем этапе раунда. Бонус к Инициативе также добавляется незамедлительно - вполне возможно, помещая действие вампира раньше действия его врага по шкале Инициативы. Помимо этого, вампир получает бонус к Скорости на указанный раунд. Если в следующем раунде тратится ещё один пункт Витэ, чтобы Стремительность оставалась активной, все эти бонусы сохраняются.

Пример: *Общая Инициатива Виржинии в этом бою равна 10. У её противника — 13. Виржиния желает активировать Стремительность, чтобы избежать атак врага и быстрее на них реагировать. Она может активировать Дисциплину на 13 позиции шкалы Инициативы как пассивное действие. Значение Стремительности у Виржинии равно 2, поэтому все направленные на неё атаки в течение этого хода автоматически получают штраф -2 в дополнение к штрафам от её Защиты и надетой брони. Её Инициатива также увеличивается до 12. Это не позволяет ей действовать раньше противника, но она наступает ему на пятки.*

Если вампир не активирует Стремительность прежде, чем наступит его очередь Инициативы, все предыдущие действия, предпринятые другими персонажами, не отменяются. (Действия не изменятся только потому, что у вампира вдруг повышается позиция на шкале Инициативы.) Активировав Стремительность на позднем этапе хода, вампир лишается своего бонуса Инициативы на этот раунд. Кроме того, он получает защитные бонусы Стремительности лишь против атак, которые исходят от тех, кто расположен ниже по шкале Инициативы на этот раунд. Если Стремительность поддерживается активной и на следующий раунд, то бонусы Инициативы и защиты вампира действуют на всём его протяжении.

Доминирование

Среди вампиров встречаются те, кто способен подавлять сознание окружающих силой своей колоссальной воли, влияя на их поступки и даже мысли. Любая попытка использовать Доминирование требует зрительного контакта с жертвой, а потому оно может использоваться только на одну жертву за раз и становится недоступным, если подобный контакт невозможен.

Доминирование не даёт персонажу способности доносить до других свои чувства или общаться без слов. Приказы должны быть отданы вслух, хотя Рассказчик может решить, что некоторые элементарные указания (например, “*Передвинься туда!*”, переданные соответствующим движением и побудительным выражением лица) можно отдавать жестами. Вне зависимости от того, насколько могущественен Сородич, ему не удастся отдать приказ жертве, которая не понимает, что от неё требуют — так, если жертва не понимает языка вампира, не может услышать его приказов или считает их абсолютно бессмысленными, то она не будет повиноваться.

Не забывайте, что жертвы Доминирования иногда могут понять, что с ними произошло. Это не значит, что они обязательно должны чувствовать тяготение чужой власти над своим разумом, однако в дальнейшем они могут удивиться, что же заставило их поступить тем или иным образом. Проницательные Сородичи - особенно из числа тех, кто и сам знаком с эффектами Доминирования, - скорее всего очень быстро поймут, что с ними произошло, и едва ли кому-нибудь из них доставит удовольствие мысль, что кто-то попросту их использовал. Большинство вампиров, владеющих Доминированием, отличаются сильным характером и склонностью к манипулированию, а потому стараются не повредить своей репутации легкомысленным обращением со своим излюбленным инструментом.

Как бы то ни было, полный провал при попытке Доминирования наделяет несостоявшуюся жертву иммунитетом против дальнейшего использования Дисциплины со стороны персонажа. Иммунитет сохраняется до следующего заката.

Доминирование куда эффективнее воздействует на обычных смертных, чем на других вампиров. Большая часть описанных здесь способностей предполагает сопротивление жертвы, которое выражается в защитном броске с её стороны. А поскольку смертные лишены Силы Крови, большинство людей заметно проигрывают вампирам, когда имеют дело с этой Дисциплиной.

Вдобавок, Доминированием легче воздействовать на существ, привязанных к персонажу Узами Крови. Так, повелитель может использовать Доминирование (за исключением Приручения) на своего раба, не устанавливая с ним зрительного контакта, поскольку рабу достаточно просто слышать голос своего повелителя.

Разумные сверхъестественные существа, обладающие животными формами – наподобие оборотней - или способные принимать обличье животных, попадают в зону действия Доминирования, а не Анимализма. Таким образом, вампир, обладающий Доминированием, может использовать его на оборотне, даже если тот находится в форме волка. Аналогично, Анимализм не сможет подействовать на вампира, принявшего форму волка или другого животного. Анимализм бесполезен против разумных существ.

Обратите внимание, что любой уровень Доминирования, требующий зрительного контакта, куда труднее применить на жертве, если она не стоит неподвижно или иначе не обездвижена. Если жертва передвигается, то бросок активации Дисциплины проходит со штрафом -1 в дополнение к любым другим штрафам, возможным в этой ситуации.

• Приказ

Установив зрительный контакт с жертвой, вампир может отдать ей единственный приказ, ограниченный одним словом. Жертва должна выполнить его в ту же минуту. Команда должна быть ясной и прямолинейной - *замри, прыгай, беги, стой, лежи, кашляй, мигай* и тому подобное. Если команда неоднозначна или запутанна, жертва может выполнять приказ медленно или неудовлетворительно. Более того, команды всегда истолковываются в интересах жертвы (если это логично). Так, если жертва стоит на крыше у самого края, а вампир командует “*Прыгай!*”, жертва начнёт подпрыгивать вверх и вниз вместо того, чтобы спрыгнуть. Впрочем, скорее всего она не станет прыгать вниз даже в том случае, если вампир найдёт способ сделать ей такое внушение. Под воздействием Приказа жертва не будет наносить себе вред, и откровенно самоубийственные приказы в духе “*Умри!*” просто не возымеют эффекта. Точно так же, команды наподобие “*Усни!*” будут действовать только тогда, когда жертва не чувствует смертельной угрозы. Вампир может убедить жертву заснуть при соответствующем указании, однако это не возымеет эффекта в разгаре сражения или в ходе допроса. Максимум, что в таком случае может сделать жертва, – это упасть без сознания, но и то не дольше, чем на один раунд.

Вампир может произнести ключевое слово приказа в предложении, чтобы скрыть использование Дисциплины от окружающих. Он должен сделать особое ударение на таком слове, и жертва должна смотреть ему в глаза в тот момент, когда вампир отдаёт приказ. Посторонние могут заметить необычный нажим в голосе персонажа, однако лишь самые настороженные или знакомые с Доминированием сумеют понять, что именно произошло.

Цена: —

Бросок: Интеллект + Запугивание + Доминирование против Решительности + Силы Крови жертвы.

Действие: состязание; сопротивление происходит пассивно.

Результаты броска

Полный провал: Жертва не подчиняется и до следующего заката становится неподвержена Доминированию со стороны персонажа.

Провал: Персонаж проигрывает состязание или ведёт ничью. Жертва просто не подчиняется.

Успех: Персонаж выигрывает состязание. Жертва подчиняется его приказу дословно, но не утрачивается чувства самосохранения.

Исключительный успех: Персонаж выигрывает состязание с пятью или более успехами. Жертва не просто подчиняется, но и считает приказ вампира собственной инициативой, если только кто-нибудь не задаст ей вопроса о причинах такого решения.

Если выполнение приказа требует времени – как в случае с командами “*ждать*” или “*спать*”, – персонаж выполняет их в течение нескольких раундов, равных успехам, полученным при активации Приказа.

Если эта Способность направлена на вампира, с которым персонаж связан кровными узами (**см.стр. 237**), то бросок делается с бонусом +2.

•• Гипноз

Эта способность лежит в сердце многих легенд о вампирах. Она позволяет Сородичу помещать собственные мысли и взгляды в сознание жертвы. Использование Гипноза требует не только зрительного контакта, но и сильнейшего сосредоточения наряду с тщательно подобранными словами – а потому ничто не должно отвлекать Сородича и его жертву. Внушённую мысль можно активировать сразу по окончании контакта (“*Иди туда и открой дверь*”) или отложить, указав, что именно активирует её в дальнейшем (“*Как только увидишь мужчину в синем пиджаке с красной розой на лацкане, опрокинь свою выпивку на него*”). Жертва должна понимать внушённую мысль. Как только идея или внушение достигли понимания жертвы, вампир может прекратить зрительный контакт.

Гипноз наделяет вампира способностью отдавать даже многосоставные и долгосрочные приказания вроде слежки за некоей персоной с составлением заметок и возвращением к вампиру первого числа следующего месяца с готовым отчётом. Жертве может быть передано только одно внушение.

Цена: —

Бросок: Интеллект + Экспрессия + Доминирование против Решительности + Силы Крови жертвы.

Действие: состязание; сопротивление происходит пассивно. Если способность направлена на вампира, с которым персонаж связан кровными узами (**см.стр. 237**), то к броску добавляется бонус +2.

Результаты броска

Полный провал: Жертва не подчиняется и до следующего заката становится неподвержена Доминированию со стороны персонажа.

Провал: Персонаж проигрывает состязание или ведёт ничью. Жертва просто не подчиняется.

Успех: Персонаж выигрывает состязание. Жертва старается выполнить приказание на пределе своих возможностей.

Исключительный успех: Персонаж выигрывает состязание с пятью или более успехами. Жертва не просто подчиняется, но и считает приказ вампира собственной инициативой, если только кто-нибудь не задаст ей вопроса о причинах такого решения.

Этот эффект длится до тех пор, пока жертва не выполнит приказания или пока вампир не встретит Окончательную Смерть или не погрузится в торпор. Невыполнимые задачи в духе “*Пересчитай каждую песчинку на этом пляже*” проваливаются автоматически. Если в ходе выполнения приказа жертва чувствует, что подвергает себя опасности или идёт вразрез со своими моральными установками, она может сделать проверку Решительности, чтобы вырваться из-под контроля вампира. Этот бросок провоцирует состязание. Количество набранных успехов должно превысить число успехов, полученное вампиром при активации этой способности.

Полный провал: Жертва не только должна продолжать выполнение приказа, но также лишается возможности делать в дальнейшем броски Решительности, чтобы вырваться из-под контроля вампира, независимо от отданного ей приказа.

Провал: Жертва должна продолжать выполнение приказа.

Успех: Жертва успешно вырывается из-под контроля.

Исключительный успех: Жертва успешно вырывается из-под контроля, причём вампир получает штраф -1 на любые попытки использовать на ней Доминирование до начала следующей ночи.

Какой бы сильной ни была воля вампира и сколько бы успехов он ни набрал, он не может приказывать жертве наносить себе явный вред. Таким образом, приказ покончить с собой не возымеет эффекта, хотя приказы, которые с точки зрения здравого смысла должны навредить ей (например, *“Ты должен зайти в тот притон и пристрелить парня в красной рубашке”*) вполне возможны – однако они провоцируют вышеописанную проверку Решительности.

Если вампир пытается загипнотизировать жертву, которая уже выполняет другое внушение, игрок должен сравнить число успехов на своём броске с количеством успехов, набранных при предыдущем внушении. Если больше успехов набирает игрок, то предыдущий Сородич теряет власть над жертвой, а его приказ заменяется волей её нового хозяина. Если же он проигрывает, то жертва выполняет старый приказ, никак не реагируя на новый. Если состязание оканчивается ничьей, то старый приказ считается сильнее, чем новый. Вдобавок, Сородич, пытающийся заменить приказ другого вампира своим, обязан набрать больше успехов при броске, чем получает жертва при защитном броске Решительности + Силы Крови.

••• Забывчивое сознание

Вампир, владеющий этой способностью, может в буквальном смысле проникнуть в сознание жертвы, забрав или изменив её воспоминания по своему усмотрению. Для этого, как и в случае со всеми эффектами Доминирования, требуется установить зрительный контакт. Забывчивое сознание не обеспечивает телепатического контакта. Вампир действует скорее как гипнотизёр, задавая жертве прямые вопросы для получения нужных ответов, а затем детально описывая новые воспоминания, которые он желает ей внушить. Незначительные изменения вроде попыток затуманить краткие и недавние воспоминания достаточно просты (и крайне эффективны при устранении следов кормления или иных нарушений Маскарада). Более обширные изменения, вплоть до внедрения полностью переработанного прошлого и личности в сознание жертвы, также возможны, хотя и требуют куда больших усилий.

Подсознание жертвы борется со внедрением ложных воспоминаний, поэтому степень детальности новых воспоминаний напрямую влияет на то, насколько хорошо жертва их принимает. Неполные или упрощённые “воспоминания” разрушаются намного быстрее и легче, чем те, которые описывались в деталях. Скажем, внушение *“Вы приехали домой и провели отвратительный вечер”* вряд ли продержится долго. Намного эффективнее сработает внушение в духе: *“Вы поздно ушли с работы из-за изменений, которые клиент в последний момент внёс в проект. Тем не менее, вы всё равно умудрились застрять в пробке на 25 минут и были изрядно раздражены тем, сколько времени проторчали на шоссе. По радио даже не передавали хороших песен. В трёх кварталах от дома коп задержал вас за проезд на „кирпич“. Хотя он всего лишь сделал вам предупреждение, это стало ещё одной неприятностью. Еда, размороженная в микроволновке, была ужасной, по телику показывали фильм со старой звездой, которая вам не нравится, а новости нагоняли тоску. Наконец вы с отвращением выключили телевизор и пошли спать”*.

Таким образом, для действительно эффективного использования Забывчивого сознания требуется значительная аккуратность и терпение, а также умение тщательно и основательно продумывать всё наперёд. Довольно просто пройтись по воспоминаниям жертвы и стереть недавние события, даже толком не понимая, что там происходило, однако такие действия создадут провал в её памяти, что может привести к последующим

проблемам. Большинство людей не слишком-то уютно себя почувствуют, осознав, что пропали воспоминания о нескольких часах или даже о целой ночи, и вполне вероятно, что они попытаются выяснить, что случилось. И даже новые воспоминания, внедрённые персонажем, вряд ли будут настолько же чёткими, как изначальные, и их можно будет разрушить или хотя бы выявить при тщательном изучении. Скажем, жертва может и не вспомнить, что на неё напал вампир, но может помнить, что её кусали, приписывая это нападению животного или паука. Более живые воспоминания могут возвращаться в виде фрагментов во сне или всплывать под воздействием необычных обонятельных раздражителей или произнесённых фраз. Могут пройти недели и даже годы, прежде чем жертва разберётся в значении этих проблесков, но даже самые успешные манипуляции с памятью далеки от совершенства - или же очень недолговременны.

Также персонаж может использовать Забывчивое сознание, чтобы чувствовать, не были ли чужие воспоминания изменены подобным образом, и применять собственную способность, чтобы извлекать и восстанавливать изначальную память. Сородич не может применять эту способность, чтобы восстанавливать собственные утраченные или изменённые воспоминания.

Цена: —

Бросок: Сообразительность + Убеждение + Доминирование – Решительность жертвы.

Действие: продолжительное (1-100+ успехов, в зависимости от сложности и детальности воспоминаний; каждый бросок отражает пять минут ментальных манипуляций).

Результаты броска

Полный провал: Попытка оказывается неудачной, и до следующего заката жертва остаётся неуязвимой для попыток Доминирования со стороны персонажа. Все набранные успехи будут утрачены, а жертва по-прежнему будет помнить всё произошедшее.

Провал: Попытка оказывается безуспешной.

Успех: Персонаж успешно изменяет или блокирует воспоминания.

Исключительный успех: Персонаж успешно изменяет или блокирует воспоминания.

Даже один успех успокаивает жертву на весь тот срок, который потребуется для завершения процесса. И вампир, и его жертва во время применения данной способности должны пребывать в относительной безопасности и спокойствии; скажем, Дисциплину нельзя использовать, чтобы успокоить кого-то, участвующего в бою.

Для того, чтобы восстановить украденные или ложные воспоминания или ощутить, что воспоминания были изменены, персонаж должен владеть Доминированием на том же или на более высоком уровне, чем вампир, изначально вмешавшийся в разум жертвы. В таком случае игрок делает состязательный бросок для каждой стадии продолжительного действия, сравнивая его с попыткой предыдущего вампира, и должен набрать больше успехов, чем его предшественник.

Возможные модификаторы

- | | |
|----------|---|
| +2 | Способность направлена на вампира, с которым персонаж связан кровными узами (см.стр. 237). |
| -1 до -3 | Описание новых воспоминаний, которое дал персонаж, недостаточно детально. |

•••• Приручение

С помощью постоянных, едва заметных шёпотов, неразличимых намёков и регулярного, продолжительного процесса манипулирования вампир может понемногу сделать жертву значительно более открытой к внушениям. Приручение обычно используют лишь на любимых или наиболее ценных слугах и по прошествии достаточного времени она упрощает попытки Доминирования со стороны персонажа, при

этом усложняя попытки применения этой Дисциплины со стороны других Сородичей. Добиться такой полной власти даже над самым слабым сознанием – непростая задача, и обычно на её завершение уходят недели и даже месяцы.

Хотя слуги, прошедшие Приручение, будут беспрекословно верны, вместе с тем они утрачивают значительную часть способностей мыслить самостоятельно и их индивидуальность замещается навязанной им волей. Они выполняют приказы буквально и дословно, редко демонстрируя воображение, самостоятельность решений или умение действовать по собственной инициативе. Некоторые Сородичи обнаруживают, что после достаточно долгого периода действия этой способности слуги становятся похожими на живых мертвецов куда больше, чем их хозяин.

Жертвами Приручения могут стать смертные, рабы, другие вампиры или иные сверхъестественные существа, если только удастся воздействовать на их разум в течение достаточно долгого времени.

Цена: 1 очко Воли за бросок.

Бросок: Сообразительность + Обман + Доминирование против Решительности + Силы Крови жертвы.

Действие: состязание и продолжительное (6-15+ успехов; каждый бросок соответствует одной неделе ментальных манипуляций; сопротивление происходит пассивно).

Результаты броска

Полный провал: Все предыдущие успехи персонажа отменяются, и до следующего заката жертва остаётся неуязвимой для попыток Доминирования с его стороны.

Провал: Персонаж проигрывает или ведёт ничью в состязании, и попытка оказывается безуспешной.

Успех: Персонаж побеждает в состязании и продвигается в своих попытках подавить волю жертвы.

Исключительный успех: Персонаж побеждает в состязании с пятью или более успехами и существенно продвигается в своих попытках подавить волю жертвы.

Приручение не оказывает никакого механического эффекта до тех пор, пока не будет набрано пять успехов сверх значения постоянной Воли жертвы. (Если у жертвы Воля равна 6, то Приручение начнёт действовать, когда будет набрано 11 успехов). Как только эта планка взята, последующие попытки применения персонажем Доминирования (в том числе и последующие попытки Приручения) против жертвы получают бонус +1, а любые попытки других Сородичей применить против неё Доминирование получают штраф -1. За каждые последующие 5 успехов бонус и штраф возрастают на единицу, до максимума +5 и -5. Количество набранных успехов отмечает Рассказчик, а не игрок.

Как только бонус персонажа вырастает до +3, ему больше не требуется заглядывать жертве Приручения в глаза при использовании любых способностей Доминирования, хотя попытки отдать приказ без личного контакта или посредством дополнительных устройств (например, по телефону) будут производиться со штрафом -5.

Жертвы этой способности не понимают, что с ними творится, если только сами ей не владеют. Рассказчик может позволить жертве или кому-нибудь из её близких сделать бросок Сообразительности + Оккультизма, чтобы заподозрить неладное. Если бросок неудачен, то процесс Приручения можно продолжать беспрепятственно. Если бросок успешен, то можно попытаться прервать процесс. Если вампир, использующий Приручение, особенно аккуратен при внушении мыслей и установок, то бросок Сообразительности + Оккультизма может производиться со штрафом -1. Прерывание процесса может заключаться в бегстве от вампира или удерживании жертвы от встреч с вампиром, пока ещё не набрано достаточно успехов.

Вырвать жертву из-под власти Приручения уже после того, как набрано достаточное число успехов, возможно, хотя и невероятно трудно. Если жертву изолировать от её хозяина на количество недель, равное удвоенному значению бонуса Приручения, уже

набранного хозяином, бонус уменьшается на единицу. Допустим, что жертву приручали долгое время, и её хозяин добился бонуса +4. Если жертву удерживать в полной изоляции от её хозяина в течение восьми недель, бонус снизится до +3. Ещё шесть недель, и он снизится до +2 и так далее. В течение этого периода личность и творческие способности жертвы потихоньку восстанавливаются, хотя она по-прежнему переживает периоды апатии, депрессии и отчаяния. В ходе как минимум первых нескольких недель жертва скорее всего будет предпринимать попытки вернуться к своему хозяину. До тех пор, пока жертва полностью не освободится, вампир с ужасающей лёгкостью сможет восстановить свою власть над ней, поскольку он наверняка ещё очень долго будет владеть бонусом к попыткам Доминирования.

Если жертва этой способности также является и рабом вампира, то все успехи в бросках Приручения удваиваются. Так что если вампир желает промыть мозги собственному гулю и получает три успеха в броске программирования жертвы, в действительности он добивается шести успехов в данной попытке Приручения.

Если способность направлена на вампира, с которым персонаж связан кровными узами (**см.стр. 237**), то добавляется бонус +2.

•••• Одержимость

На этом уровне у вампира уже нет нужды полагаться лишь на словесные команды и ограниченное понимание. Глубоко заглянув в глаза жертвы, он может полностью заместить её душу собственной, вселившись в неё подобно злему духу.

Как только Сородич подавил волю жертвы, он в буквальном смысле вселяется в её тело, заняв его и управляя им, словно своим собственным. Смертный впадает в состояние, напоминающее диссоциативную фугу, и воспринимает происходящее как во сне - разрозненными фрагментами. Сородич переживает совершенно противоположное. Его сознание вселяется в жертву, а собственное тело впадает в состояние, напоминающее торпор, становясь неотличимым от настоящего трупа. Вампир в любой момент может покинуть чужое тело и вернуться в собственное, независимо от разделяющего их расстояния, но пока он этого не сделает, его личная физическая оболочка будет абсолютно беспомощна.

Сородич не может таким образом вселиться в другого вампира, вне зависимости от своей Воли и разницы в Силе Крови. Лишь смертные могут стать жертвами Одержимости, хотя иногда можно услышать и о вселении в магов или Люпинов.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Интеллект + Запугивание + Доминирование против Решительности жертвы.

Действие: состязание и продолжительное (**см. ниже**); сопротивление происходит пассивно.

Результаты броска

Вампир заглядывает жертве в глаза и приступает к процессу, в ходе которого полностью лишает жертву Воли. Он должен набрать число успехов, превышающее значение Воли жертвы. Жертва остаётся на месте, погружённая в это спиритическое противоборство, до тех пор, пока вампир продолжает побеждать в каждом состязательном броске. Каждый из этих бросков занимает один раунд.

Полный провал: Попытка обрывается, а жертва становится неуязвима для Доминирования со стороны персонажа до следующего заката. Все ранее набранные успехи утрачены.

Провал: В каждый из раундов, в котором вампир проигрывает или ведёт ничью в состязании, жертва может попытаться сбежать. Если вампир успешно возобновляет процесс в течение той же сцены, состязание продолжается с той самой точки, где оно остановилось.

Успех: Персонаж побеждает в состязательном броске и набирает достаточно успехов в попытке полностью захватить контроль над жертвой.

Исключительный успех: Персонаж побеждает в состязании с пятью или более успехами и добивается полного контроля над жертвой.

Как только персонаж набирает число успехов, превышающее Волю жертвы, он может захватить её тело. Персонаж может предпринимать любые желаемые действия, удаляться от своего родного тела на любое расстояние и, находясь в теле смертного, оказывается неуязвим для солнечного света, хотя по-прежнему должен предпринимать усилия, чтобы бодрствовать днём (см. раздел **“Человечность”** на стр. 267). Он может в любой момент покинуть чужое тело и вернуться в собственное, вне зависимости от расстояния. Это происходит автоматически, если вампир не справляется с дневной дремотой. Любые повреждения, нанесённые телу носителя, также наносятся и родному телу вампира. Если носитель умрёт в то время, пока вампир всё ещё находится внутри него, Сородич немедленно впадёт в торпор. (Некоторые верят, что в течение этого времени его душа пытается найти дорогу к родному телу.) Если физическое тело Сородича уничтожат, он будет заперт в теле смертного до тех пор, пока не заснёт, и в этот момент его душа канет в забвение и её уже нельзя будет вернуть. Любая попытка **“заново Обратить”** дух вампира, запертый в теле смертного, приведёт к Окончательной Смерти.

Освободившись от вселившегося в них вампира, некоторые смертные немедленно приходят в себя; другие впадают в кому или получают травматические психозы на несколько дней или даже недель, пока окончательно не поправятся.

Поскольку вампир ощущает всё, что чувствует его физическое тело - пробует пищу, нежится под солнцем, - многие впадают в наркотическую зависимость от подобного состояния и проводят в людских телах больше времени, чем в своих собственных. Бывает, хотя такое встречается крайне редко, что вампир покидает своё физическое тело на такой долгий срок, что оно от голода погружается в торпор. Если покинутое тело вампира впадает или насильно погружается в торпор, то дух вампира автоматически возвращается в свою физическую оболочку.

Величие

Одна из самых легендарных способностей Проклятых – их умение пробуждать, контролировать и направлять чужие эмоции, и в особенности – эмоции смертных. Возможно, Величие является самой разносторонней из Дисциплин, поскольку формы её возможного проявления и способы использования многочисленны и чрезвычайно разнообразны. Чем сообразительнее вампир, использующий Дисциплину, тем больше пользы он сможет извлечь из каждого её уровня. В отличие от некоторых других Дисциплин, Величие можно применять сразу против целой толпы, что делает его ещё более могущественным (в умелых руках). Единственное условие при использовании большинства эффектов Величия – требование, чтобы толпа могла видеть персонажа. Зрительный контакт не обязателен, как и способность слышать вампира (хотя, безусловно, хуже от этого не будет).

Слабость Величия в том, что объекты сохраняют свободу воли. В отличие от жертв Доминирования, выполняющих приказы вампира практически машинально, объекты, находящиеся под воздействием Величия, просто эмоционально предрасположены делать то, к чему их подталкивает данный эффект (или его источник). Хотя сохранение личности и делает жертв более пригодными для выполнения долгосрочных задач, это также означает, что обращаться с ними нужно куда аккуратнее, чем с объектами Доминирования. Если вампир дурно обращается с жертвой Величия, она будет отвергать и подавлять в себе то, к чему её побуждают эмоции, для того чтобы действовать наиболее подходящим для себя образом. Напротив, при хорошем обращении можно даже убедить жертву действовать наперекор её собственным интересам.

Любой смертный может сопротивляться Великому в течение одного раунда, если потратит пункт Воли и сделает успешный бросок Самообладания (однако потраченный пункт Воли не добавляет трёх дайсов к броску). Этот бросок происходит пассивно. Если

он неудачен, пункт Воли списывается, а жертва всё равно остаётся под воздействием Дисциплины. В случае успешного броска жертва может попытаться воспользоваться обретенной “свободой” и сбежать от вампира, чтобы больше не попадать под его влияние. Если же смертный остаётся рядом с Сородичем, то он просто неподвластен эффекту в течение одного раунда, а на следующий раунд действие Величия возобновляется. Вампиры сопротивляются этим эффектам примерно таким же образом (потратив пункт Воли), но к их броску Самообладания добавляется Сила Крови. Вдобавок, вампиры с более высокой Силой Крови, чем у персонажа, использующего Величие, могут сопротивляться действию эффекта в течение всей сцены, потратив пункт Воли и сделав успешный бросок Самообладания + Силы Крови.

В целом, те из Сородичей, кто активно осваивает эффекты Величия, осознают, что пряником можно добиться куда большего, чем кнутом. Те, кто предпочитают пользоваться Величием, часто считают Доминирование (которое называют “оборотной стороной Величия”) топорным и грубым и будут пользоваться им только в случае крайней необходимости.

• Благоговение

Эта способность позволяет персонажу выглядеть куда более обаятельным и притягательным, чем обычно. Сила его личности расходится вокруг подобно волнам, побуждая людей тянуться к нему, словно мотыльков к огню. Вероятно, лучшее из проявлений Благоговения - это его неоценимая помощь при публичных выступлениях или дебатах. Что бы ни говорил вампир, люди склонны с доверием относиться к его словам и взглядам, и даже самые непреклонные оппоненты с готовностью выслушают его. Благоговение может полностью развернуть ход напряженных переговоров, заставив стрелки весов сместиться от позиции “возможно” к позиции “безусловно”.

Как и в случае с другими эффектами Величия, Благоговение не помогает в критической обстановке. Личная безопасность превыше всего, и поднявшаяся суматоха заставит отвлечься даже самых внимательных слушателей. Те, кто попал под харизму вампира, обычно помнят, как хорошо им было в его присутствии, и в дальнейшем будут реагировать на персонажа соответствующим образом.

Цена: —

Бросок: Внушительность + Экспрессия + Величие

Действие: мгновенно

Результаты броска

Полный провал: Полный провал означает, что персонаж делает себя куда менее привлекательным, и окружающие активно избегают его до тех пор, пока он не уйдёт.

Провал: Провал означает, что эффект попросту не активируется. Персонаж немедленно понимает это и может предпринять новую попытку уже на следующий раунд.

Успех: Персонажу удаётся успешно обворожить аудиторию своей неотразимой харизмой.

Исключительный успех: Исключительный успех означает, что при выяснении, кто попадает под воздействие эффекта, Самообладание окружающих считается на единицу меньше обычного.

Количество набранных игроком успехов сравнивается с Самообладанием каждой из потенциальных жертв. Если оно выше, чем Самообладание цели, то данный объект попадает под влияние личности персонажа. Если значение Самообладания равно или выше числа набранных успехов, то данный объект не попадает под воздействие. Персонаж может использовать Благоговение на всех присутствующих (список рекомендуемых модификаторов см. ниже), и выяснение, кто подчинился эффекту, а кто нет, проводится с самого низкого Самообладания в толпе к самому высокому. Персонаж не может применить Благоговение на отдельную личность в толпе. Он просто “включает чары” и позволяет им делать своё дело.

Те, кто попадает под эффект Благоговения, восхищённо заискивают перед вампиром. Любые социальные броски, которые он делает против них, получают бонус, равный количеству успехов, набранных при броске активации Благоговения. Эта способность действует на протяжении всей сцены, и люди могут испытывать волнение, когда в следующий раз встречаются с персонажем.

Возможные модификаторы

- Персонаж пытается воздействовать Благоговением на одного индивидуума.
- 1 Персонаж пытается воздействовать Благоговением на двух индивидуумов.
- 2 Персонаж пытается воздействовать Благоговением на шестерых индивидуумов.
- 3 Персонаж пытается воздействовать Благоговением на 20 индивидуумов.
- 4 Персонаж пытается воздействовать Благоговением на огромное количество народа, находящегося в непосредственной близости от него (аудитория, толпа)

•• Откровение

Сородич, владеющий данной способностью, настолько притягателен и внушает такое доверие окружающим, что они забывают об осторожности и делятся с ним глубоко личными переживаниями и тайнами. Несколько лестных или сочувственных слов или искренний взгляд вампира способны заставить жертву забыть о благоразумии и страхе, вызывая у неё желание поделиться своими чувствами и секретами в порыве любви или откровенности.

Цена: 1 пункт Витэ

Бросок: Манипулирование + Убеждение + Величие против Самообладания + Силы Крови жертвы.

Действие: состязание; сопротивление происходит пассивно

Результаты броска

Полный провал: Попытки манипулирования вампира становятся очевидными для жертвы. До конца ночи вампир больше не сможет использовать Откровение против данной жертвы.

Провал: Персонаж проигрывает или получает ничью в состязании. Он может предпринять попытку снова.

Успех: Вампир побеждает, набрав в состязании больше успехов, и жертва изливает перед ним душу.

Исключительный успех: Вампир побеждает в состязании с пятью или более успехами. Жертва изливает перед ним душу до тех пор, пока не сообщит обо всех грехах и преступлениях, которые сможет припомнить. Жертва не может потратить пункт Воли и сделать бросок Самообладания, чтобы остановиться.

Пусть с помощью этой способности вампир и может получить необходимую ему информацию, он должен быть готов к длинному перечислению грехов со стороны серьёзно виновной или терзающейся жертвы. Например, у закоренелого преступника может обнаружиться длинный список грехов, лишь один из которых будет интересовать персонажа, использующего Откровение. Чтобы направить поток признаний к интересующему вампира вопросу, может потребоваться бросок Манипулирования + Коммуникабельности. Если бросок неудачен, вампиру придётся выслушать всё, что жертва хочет сообщить. Если признание длится дольше одного раунда, и жертва переходит к действительно глубоким или опасным тайнам, она может потратить пункт Воли и сделать бросок Самообладания, чтобы на один ход вырваться из-под действия чар (см.стр. 187-188).

После того, как эффекты Откровения рассеиваются, жертва продолжает помнить, в чём она призналась. Она вряд ли сможет найти объяснение своему неблагоразумию и способна пойти на всё что угодно в попытке компенсировать это “самоосуждение”.

Возможные модификаторы

+3	Жертва — раб Сородича, находящийся во власти его Винкулума.
+3	Жертва уже находится под действием Восторга.
+2	Жертва уже находится под действием Благоговения.
+2	Жертва находится на второй стадии частичного Винкулума к Сородичу.
+2	Способность направлена на вампира, с которым персонаж связан кровными узами (см.стр. 237).
+1	Жертва находится на первой стадии частичного Винкулума к Сородичу.
-1	Жертва — враг персонажа.
-2	Персонаж, использующий Откровение, применял против жертвы насилие в ходе данной сцены

•• Восторг

На этом уровне Величие, по всей видимости, максимально приближается к настоящему управлению чужими мыслями. Сила этого эффекта видоизменяет эмоциональное состояние жертвы, превращая её в добровольного слугу вампира. Жертвы сохраняют собственную личность и свободу воли, считая, что любые побуждения, заставляющие их служить и восхищаться, порождены их собственными желаниями. Однако как только действие Восторга завершается, у них возникают замешательство и недоумение, часто приводящие к смешанным чувствам. Как и в случае с угасшей любовью, попытки вновь вызвать Восторг у бывшего “возлюбленного” будут в лучшем случае чрезвычайно трудными.

Цена: —

Бросок: Манипулирование + Эмпатия + Величие против Самообладания + Силы Крови жертвы.

Действие: состязание; сопротивление происходит пассивно.

Результаты броска

Полный провал: Полный провал вызывает у жертвы обиду, до окончания ночи делая её равнодушной к любым “просьбам” вампира.

Провал: Персонаж проигрывает или получает ничью в состязании. Восторг не срабатывает, и цель реагирует на вампира стандартным образом.

Успех: Персонаж побеждает в состязании, и жертва оказывается в его власти примерно на час — то есть на срок, которого хватит для выполнения одной задачи или набора задач.

Исключительный успех: Персонаж побеждает в состязании с пятью или более успехами. Исключительный успех привязывает жертву по меньшей мере на неделю, а возможно, даже на месяц или ещё дольше время.

Когда действие эффекта рассеивается, жертва может и не почувствовать никакой неприязни к вампиру. В конце концов, она даже не подозревает, что произошло нечто противоестественное. Она просто приходит к выводу, что больше не испытывает к персонажу тех же чувств, что раньше (даже если “раньше” - это час назад). Скорее всего, жертва вернётся к своей обычной жизни, вполне довольная тем, что больше никогда не увидит вампира. Как правило, вампир, желающий удержать внимание замороженного индивидуума, обращается к более надёжным (или убедительным) методам создания привязанности, таким как Винкулум.

Возможные модификаторы

- +2 Способность направлена на вампира, с которым персонаж связан кровными узами (см.стр. 237).
- 3 Жертва уже была под влиянием Восторга в течение этой недели.

.... Призыв

Эта весьма могущественная способность позволяет вампиру призвать к себе любого индивидуума, с которым он лично знаком. Коротко говоря, вампир дотягивается силой собственной личности до своего коллеги, знакомого, конкурента или даже врага и даёт ему безошибочно понять, что немедленно желает его видеть. Нет никаких ограничений на дальность действия этой способности, но для чьего-либо вызова с другой стороны земного шара даже при самом удачном стечении обстоятельств потребуется время. Жертва Призыва выбирает наиболее прямой из возможных путей к вампиру и интуитивно чувствуют любые перемещения вампира, хотя и вовсе не обязаны знать, куда именно он направляется - до тех пор, пока он туда не прибудет (этот эффект подобен чувству направления).

Призываемый индивидуум знает, к кому он направляется, и при необходимости может задержаться, чтобы уладить дела перед своим уходом. Иными словами, притяжение будет сильным и жертва не станет тянуть резину без необходимости, однако она ни в коем случае не превратится в одержимого зомби, который желает лишь одного - явиться на зов вампира. Призываемый воспользуется любыми доступными ему средствами, чтобы обеспечить безопасное и своевременное прибытие.

Тяга Призыва угасает с первыми лучами восходящего солнца. То есть, если призываемый находится очень далеко или ему недоступны подходящие средства передвижения, он может побороть побуждение на рассвете. Он сможет вернуться домой и заняться своими делами. Однако если объект испытывает привязанность к призывающему, он может продолжить путешествие по собственной воле. Днём он руководствуется лишь собственным желанием найти вампира и утрачивает вышеупомянутое "чувство направления". Другого вампира нельзя заставить искать призывающего при свете дня, поскольку это бы привело к его Окончательной Смерти. Такой призываемый найдёт укрытие до наступления рассвета. Если только объекту не известно, как и куда необходимо добираться, зов нужно повторять каждую ночь до тех пор, пока объект не явится. Если, как в случае с сопротивляющейся жертвой, расстояние слишком велико или доступный вид транспорта слишком медлителен, объект может не явиться вообще. Он лишь будет то приближаться, то убегать от призывающего.

Если объект потратит пункт Воли и сделает бросок Самообладания + Силы Крови в соответствии с описанным на стр. 187-188, то успех позволит ему игнорировать призыв на протяжении всей ночи, а не просто одного раунда или сцены.

Цена: 1 пункт Витэ

Бросок: Манипулирование + Убеждение + Величие против Самообладания + Силы Крови жертвы.

Действие: состязание; сопротивление происходит пассивно.

Результаты броска

Полный провал: Индивидуум понимает, что вампир пытался призвать его, и до конца истории неуязвим для попыток Призыва со стороны персонажа.

Провал: Персонаж проигрывает или ведёт ничью в состязании. Ничего не происходит, жертва не подозревает о попытке Призыва.

Успех: Персонаж побеждает в состязании. Полный успех заставляет жертву явиться со всей возможной скоростью в течение ночи, не задаваясь вопросами о мотивах или источнике призыва.

Исключительный успех: Персонаж побеждает в состязании с пятью или более успехами. Исключительный успех заставляет жертву явиться к вампиру с максимальной

поспешностью, вне зависимости от того, сколько времени уйдёт на дорогу. Принуждение зова действует даже днём, как и осознание местонахождения призывающего.

Возможные модификаторы

+3	Жертва верна или преданна призывающему её персонажу.
+2	Способность направлена на вампира, с которым персонаж связан кровными узами (см.стр. 237).
+1	Жертва испытывает к призывающему её персонажу симпатию или дружеские чувства.
+1	Призывающий точно знает, где находится жертва.
—	Призывающему не известно, где именно находится жертва, но он знает, что она находится в одном с ним домене.
-1	Призывающий не имеет понятия, где находится жертва.
-1	Жертва противится призыву или ей не нравится призывающий.
-3	Призывающий не имеет понятия, где находится жертва, а находится она более чем за 500 миль от него.
-3	У жертвы есть неотложное дело где-то ещё, или она готова поносить призывающего бранью.
-5	Призывающий не имеет никакого представления, где находится жертва, а она находится на другой стороне земли.

••••• Господство

Господство - одна из мощнейших способностей Проклятых, укрепляющая власть личной харизмы Сородича до невероятной степени. При активации облик вампира начинает вселять чувство преданности, уважения и трепета в сердца окружающих. Слабые духом (и хитрые) вымаливают для себя шанс оказать вампиру услугу, а стойкие не могут ничего поделать, во всём ему уступая. Мощь Господства влияет на принятие решений, разбивает сердца, подрывает уверенность в своих силах и разрушает основу решимости честолюбивых.

Эманации, испускаемые вампиром, заставляют окружающих покориться ему как можно скорее, а от мысли о том, что они могут вызвать его немилость, вздрагивают даже самые отважные сердца. Поднять голос на господствующего Сородича кажется чем-то немыслимым, а агрессивные действия против него представляются невозможными. Наблюдать за мощью этого уровня Величия по-настоящему страшно, а управлять им, когда его пускают в дело, достаточно сложно. Опытные старейшины постараются не злоупотреблять Господством или не прибегнут к нему без веской причины, поскольку сила этой способности наиболее эффективна при ограниченном и обдуманном применении. Невзирая на всю свою мощь, Господство - тонкий инструмент, скальпель, а не меч.

Цена: 1 очко Воли за сцену.

Бросок: Внушительность + Запугивание + Величие против Самообладания + Силы Крови жертвы.

Действие: мгновенно; состязание, пассивно.

Господство считается постоянно активным в течение тех сцен, когда оно активируется, хотя при желании Сородич может отключить его. Активация эффекта - мгновенное действие. Мощность эффекта проверяется при каждой попытке пойти ему наперекор. Когда способность работает в “стандартном” режиме, окружающие вампира люди могут свободно говорить до тех пор, пока не критикуют его и не бросают ему вызов, однако в их поведении чётко проявляется почтение к Сородичу. Всякий, кто пожелает напасть на вампира - физически, магически или социально, - сталкивается с эффектом Господства. Для такого вампира и потенциального нападающего устраиваются пассивная проверка и состязание.

Обратите внимание, что, в отличие от других эффектов Величия, Господство нельзя побороть вложением очка Воли и успешным броском Самообладания + Силы Крови (см.стр. 187-188). Эффект остаётся стойким и всеподавляющим, и сопротивляться ему может лишь убеждённый противник – по описанным ниже правилам.

Результаты броска

Полный провал: Господствующий вампир терпит полный провал. Нападающий может атаковать, использовать Дисциплины и критиковать его до конца сцены, не вступая в состязание с Господством персонажа.

Провал: Господствующий персонаж проигрывает или получает ничью в ходе состязания; атаки, использование Дисциплин или критика проводятся без штрафов, но атакующий ощущает вся тяжесть своих поступков при каждом своём движении.

Успех: Господствующий персонаж побеждает в состязании, и в этом раунде на него нельзя напасть. Следующая попытка потребует нового состязания.

Исключительный успех: Господствующий персонаж побеждает в состязании с пятью или более успехами, и потенциальный нападающий не может атаковать или оскорблять персонажа в течение всей ночи.

Не забывайте, что состязание необходимо проводить всякий раз, когда кто-нибудь намеревается совершить новое нападение, воспользоваться Дисциплиной или критиковать вампира, применяющего Господство (естественно, за очевидным исключением полных провалов и исключительных успехов).

Способность срабатывает как против физических атак, так и против намеренного использования Дисциплин, способных повредить персонажу или негативно повлиять на него. Попытка дурно отзываться о господствующем вампире потребует такого же состязания. Если попытка окажется неудачной, то незадачливый критик не сможет вслух произнести того, что собирался.

Если господствующий вампир ответит на агрессию, физически атаковав в ответ, власть его Господства рассеется лишь в отношении данного индивидуума. Применение Дисциплины, которая повредит или негативно повлияет на потенциального агрессора, также рассеет чары Господства лишь в отношении данного индивидуума. Все прочие потенциальные участники боя или те, кто использует Дисциплины или критикует вампира, должны продолжать попытки преодолеть Господство вампира, если они хотят на него напасть. Господствующий вампир не разрушит власти своих чар, если публично выскажет презрение к индивидууму.

Возможные модификаторы

+3	Противник - раб господствующего вампира, целиком находящийся во власти Винкулума.
+2	Способность направлена на вампира, с которым персонаж связан кровными узами (см.стр. 237).
+2	Противник находится на второй стадии частичного Винкулума к господствующему Сородичу.
+1	Противник находится на первой стадии частичного Винкулума к господствующему Сородичу.
+1	Противник уже предпринимал попытку нападения в ходе этой сцены, но она была подавлена действием данной Дисциплины.
—	Противник стремится напасть на господствующего Сородича.

Кошмар

Неотъемлемой частью преданий о вампирах является их способность вселять в сердца смертных мужчин настоящий ужас. Хотя Дисциплина затрагивает прежде всего простых смертных, другие сверхъестественные существа также восприимчивы к её эффектам. Страх свойственен каждому из разумных созданий, независимо от их природы.

Вампиры, исследующие тёмные глубины своего эго - часто для лучшего понимания Зверя или своей монструозной натуры, - нередко обращаются к Дисциплине Кошмара. Они учатся управлять самыми жуткими и зловещими качествами своей души, пропитывая своей бесчеловечной сущностью собственный облик или показывая несчастным жертвам всю искажённую натуру своего эго. Подготовленный индивидуум может быть просто ошеломлён увиденным - но для жертвы, не знающей, чего ожидать, всё кончится роковыми физиологическими изменениями. В некоторых ситуациях вампир может напугать жертву до смерти - совершенно буквально.

Вампиры по разным причинам берутся за изучение этой практики. Одни могут наслаждаться своей бесчеловечностью и угнетением слабых: результат Дисциплины не заставляет себя ждать, и Сородичи демонстрируют окружающим самые скрытые уголки своей тёмной души, сдерживая себя только необходимостью соблюдать Традиции. Другие Сородичи понимают важность страха и даже пользу, которую он может принести. Что может быть лучше, чем избежать проблемы или открытого столкновения, попросту напугав соперника? Как ещё защитить союзника от вреда, который он может сам себе нанести, если не вселить в него страх перед последствиями? А если кто-то пытается обрести долгожданное одиночество, то лишь сильнейший страх отпугнёт нежеланных гостей от его убежища - и отпугнёт куда лучше, чем любые угрозы или попытки найти с ними общий язык, избавив и от необходимости искать более неприметное место.

Обратите внимание: Все Сородичи, практикующие Кошмар, получают +2 к броску всякий раз, когда используют эту Дисциплину на тех, с кем он связан кровными узами (см.стр. 237). Само собой, этот бонус не применяется к сопротивлению жертвы.

• Чудовищное обличье

Увидеть истинное лицо Проклятого - ужасающий опыт, особенно если он использует эту могущественную Дисциплину. Когда Сородич применяет Чудовищное обличье, он обнажает клыки и издаёт жуткое, отвратительное шипение. В результате его лицо приобретает столь ужасающие черты, что даже самые стойкие противники отступают от этого грозного монстра.

Цена: —

Бросок: Внушительность + Запугивание + Кошмар против Самообладания + Силы Крови жертвы (клановая слабость Носферату не применяется к броску)

Действие: состязание

Персонаж делает бросок активации, после чего все окружающие должны сделать оппозиционные броски и вступить с ним в состязание. В случае с большим количеством окружающих (особенно смертных) Рассказчик может использовать самое высокое значение Самообладания, встречающееся в толпе, и использовать его как показатель реакции всей группы. Любой свидетель должен видеть вампира своими глазами; внешность персонажа выглядит ужасающе даже на видеозаписи, но никаких специальных эффектов по телевидению передать нельзя. Вампир может сохранять свой жуткий облик и ужасающее поведение в течение сцены, пугая каждого, кто попадает к нему на пути. В этом случае игрок должен записать успехи, полученные при активации, чтобы в дальнейшем сравнивать с ними оппозиционные броски окружающих.

Результаты броска

Полный провал: Вампир неспособен использовать Чудовищное обличье до конца сцены.

Провал: Возможен, если успехи жертвы превышают успехи вампира или равны им. Жертва несколько ошарашена, но в целом не поддаётся воздействию Дисциплины.

Успех: Успехи вампира превышают успехи жертвы. Жертва стремится убежать от вампира как можно дальше, используя все доступные средства. Она продолжает убегать в течение количества раундов, равного успехам вампира, и до конца сцены не пожелает появляться на глаза увиденному чудовищу.

Исключительный успех: Исключительный успех заставляет жертву забиться в угол, лишая способности предпринимать какие-либо действия по собственной воле. Если атаковать её, то она будет защищаться (однако будет использовать только значение Защиты - сознательное использование уклонения ей недоступно) и атаковать в ответ того, кто нападает на неё. Тем не менее, она не может атаковать вампира, использовавшего Чудовищное обличье, даже если он атакует её. Жертва продолжает испытывать ужас, пока вампир находится поблизости.

•• Жуть

Хотя внешние проявления в облике персонажа и могут вселять страх в сердца окружающих, это очень грубый и явный способ насладиться ужасом слабых. Куда более утончённым и коварным будет общее чувство тревоги, вызывающее панику и паранойю, которое вампир может вызывать с помощью этой способности.

Цена: 1 пункт Витэ

Бросок: Манипулирование + Эмпатия + Кошмар против Самообладания + Силы Крови жертвы (клановая слабость Носферату не распространяется на бросок активации этой Дисциплины).

Действие: состязание

В сердца людей, окружающих вампира, прокрадывается беспокойство и чувство тревожной неопределённости. Под воздействие попадают все, кто находится в пределах трёх ярдов за каждый пункт постоянной Воли, имеющейся у вампира. Группа предполагаемых жертв - скорее всего, смертных - может сделать один защитный бросок, основанный на самом высоком Самообладании в этой толпе.

Результаты броска

Полный провал: Вампир не может использовать Жуть до конца сцены.

Провал: Количество успехов жертвы превышает число успехов вампира. Жертва не испытывает никаких тревожных ощущений.

Успех: Вампир, использующий Жуть, набирает больше успехов. Результаты указаны ниже.

Исключительный успех: Вампир побеждает в состязании с пятью или более успехами. Результаты указаны ниже. Каждая жертва вдобавок теряет один пункт Воли.

Атмосфера страха держится до тех пор, пока вампир продолжает концентрироваться, или до конца сцены - смотря что наступит раньше. Если вампир предпримет ещё какое-нибудь радикальное действие, например, нападёт на кого-нибудь, предпримет манёвр уклонения или активирует другую Дисциплину, эффекты Жути рассеются. Запишите количество успехов, набранных вампиром в броске активации, и сравнивайте его с защитными бросками всех новоприбывших, зашедших в зону действия эффекта.

Те, кто проиграл в состязании, получают штраф -2 к любым действиям из-за необъяснимо поднимающейся паники. Вдобавок, они не могут тратить Волю для получения трёх дополнительных дайсов в каких бы то ни было проверках или двух - к защитным характеристикам (тем не менее, Волю можно тратить для активации тех умений и эффектов, которые этого требуют).

Жуть нельзя применять выборочно на отдельных людях, окружающих вампира. Эффект действует или на всех, или ни на кого. К тому же, эту способность нельзя применять более чем один раз за сцену на любую из жертв.

•• Глаза Зверя

Пугающая сущность Зверя – страшное напоминание об основополагающей двойственности бытия - существовании жертв и хищников. Увидев Зверя, враг отступает во власть своих фундаментальных инстинктов, забывая о благоразумии и коварстве пред лицом первобытного ужаса. Вампир заглядывает в глаза жертве и открывает ей глубинную сущность натуры Сородича. Зверь голодным взглядом смотрит на жертву и

вызывает у неё реакцию, соответствующую её характеру. Требуется непосредственный взгляд в глаза: если смотреть на жертву по спутниковой связи, то ничего не выйдет.

Цена: 1 пункт Витэ

Бросок: Внушительность + Эмпатия + Кошмар против Самообладания + Силы Крови жертвы (клановая слабость Носферату не распространяется на бросок активации этой Дисциплины).

Действие: состязание; сопротивление происходит пассивно.

Результаты броска

Полный провал: Вампир не может использовать Глаза Зверя до окончания сцены.

Провал: Количество успехов жертвы превышает или равно числу успехов вампира. Жертва будет поражена, но никакого другого эффекта произведено не будет.

Успех: Вампир набирает больше успехов, чем смертный. Жертва парализована страхом и не может двигаться или предпринимать какие-либо действия. Если жертву атакуют, то срабатывает её Защита, и жертва сможет действовать на следующий ход, но все свои усилия она обязана направить на то, чтобы оказаться подальше от вампира. Поэтому она не будет тратить время на то, чтобы нападать на кого-либо, если только этого не требуется, чтобы сбежать. Если смертного оставить в покое, то он остаётся парализованным до тех пор, пока вампир находится с ним рядом. Если транс прерывается нападением, жертва проводит остаток сцены, пытаясь убежать от этого создания.

Кроме того, персонаж может набрать больше успехов в броске против другого вампира или иного сверхъестественного существа, способного впасть в безумие. Жертва должна будет убежать от вампира на остаток сцены, согласно правилам безумия (**см.стр. 261**). Например, другой вампир попадёт под воздействие Ротшрека. В том случае, если количество успехов, набранное жертвой, равно числу успехов персонажа, то жертва просто впадает в безумие до конца хода, не убегая, а нападая на всех, кто рядом. К ним может относиться и тот, кто активировал Глаза Зверя.

Исключительный успех: Как и в случае обычного успеха, однако жертва вдобавок теряет пункт Воли.

••• Пошатнувшийся разум

Этот уровень Кошмара трудно назвать чем-либо, кроме бесчеловечного зверства. Однако при этом данная способность пугающе незаметна, поскольку воздействует лишь на разум жертвы, не затрагивая её тело. Вампир сталкивает жертву с её самым сильным страхом, доводя её до помешательства.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Манипулирование + Эмпатия + Кошмар против Самообладания + Силы Крови жертвы (клановая слабость Носферату не распространяется на бросок активации этой Дисциплины).

Действие: состязание; сопротивление происходит пассивно.

Результаты броска

Полный провал: Вампир не может применять Пошатнувшийся разум до конца сцены.

Провал: Количество успехов жертвы превышает число успехов вампира или равно ему. Эффект просто отсутствует.

Успех: Вампир, использующий эту способность, набирает большее число успехов. Жертва пропускает своё следующее действие, поскольку потрясена обрушившимися на неё видениями. Её Защита по-прежнему работает, но она не может предпринимать манёвры уклонения. Все прочие действия до конца сцены производятся со штрафом -1, и она теряет один пункт Воли. Жертва получает лёгкое отклонение (**см.стр 97 World of Darkness Rulebook**) на количество недель, равное числу успехов, полученных вампиром. Отклонение выбирается Рассказчиком. Если у жертвы уже есть лёгкое отклонение, то Рассказчик может на тот же срок превратить его в сильное.

Исключительный успех: Вампир побеждает в состязании с пятью или более успехами. Жертва теряет сознание и остаётся в таком состоянии до конца сцены. Очнувшись, она понижает на единицу *значение* своей Воли¹⁵ и получает сильное отклонение, выбранное Рассказчиком. Это психическое расстройство будет постоянным, если только жертва не сможет избавиться от него при помощи лечения (см.стр 96 **World of Darkness Rulebook**).

Используя эту способность, вампир не причиняет никакого физического вреда жертве. Он просто пробуждает в её воображении самые страшные вещи, которые могли бы произойти, а дальше срабатывает подсознание. Жертва воображает, будто с ней происходит самое страшное - неважно, сколь невозможным и нелогичным это будет в данных обстоятельствах. Например, она может начать тонуть, прогуливаясь по городской улице. Несмотря ни на что, она убеждена, что это действительно с ней происходит.

Если против жертвы уже применили Пошатнувшийся разум, то ни один вампир больше не сможет использовать данный эффект против неё в течение этой же сцены.

••••• Смертный ужас

На этом уровне Дисциплины вампир может использовать страх в качестве оружия. Он так глубоко и сильно пугает жертву, что причиняет ей физический вред. Она преждевременно стареет, её волосы седеют, сердце замирает на время – а может, и навсегда. Смертный ужас может воздействовать даже на других вампиров. Они вспоминают, что значил для них страх в те дни, когда они ещё были живы, неважно, сколько времени прошло с тех пор. Чтобы эта способность сработала, жертва должна видеть вампира, применяющего данный эффект.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Внушительность + Запугивание + Кошмар – Самообладание жертвы (клановая слабость Носферату не распространяется на бросок активации этой Дисциплины).

Действие: мгновенно

Результаты броска

Полный провал: Вампир не может вызывать Смертный ужас до конца сцены.

Провал: Не получено ни одного успеха. Пусть жертва и поражена, она не испытывает боли или иных неприятных эффектов.

Успех: Каждый успех причиняет один пункт летальных повреждений живому существу, неважно - смертному или сверхъестественному, в том числе и гулям. Каждый успех лишает другого вампира одного пункта Воли.

Исключительный успех: Как и в случае простого успеха – с той разницей, что жертва ещё и понижает на единицу само *значение* Воли.

Этот эффект можно применять только против одной жертвы за раз. За вампиром, активирующим Смертный ужас, может наблюдать целая толпа, однако эффект обрушится на тело и душу лишь одного из этих людей. Прочие наблюдатели не увидят ничего страшного. Если способность уже один раз была успешно использована против жертвы, в течение этой сцены ни один вампир больше не сможет применить против неё данный эффект.

Затемнение

Ночные создания, прирождённые хищники и хранители Маскарада, вампиры всецело и неразрывно связаны с тайнами и тенями. От изменения малоприметных черт до способности принимать внешность других существ и даже полной невидимости, Затемнение наделяет Сородича мастерством сверхъестественной скрытности, утаения и обмана.

¹⁵ Обратите внимание, что понижается само значение Воли, а не количество её “временных” пунктов.

Затемнение действует через затуманивание рассудка. Например, персонаж, скрывающий некий объект при помощи этой Дисциплины, в действительности не заставляет его исчезнуть, так же как и не исчезает сам, если желает скрыть Затемнением своё присутствие. Вместо этого взгляды окружающих не останавливаются на Затемнённом объекте, поскольку их разум отказывается признать их существование, даже если логика говорит об обратном. Используя тот же пример, если персонаж Затемнит большой лист фанеры и попробует за ним спрятаться, то окружающие будут видеть самого персонажа, но не фанеру, стоящую перед ним.

Проникнуть сквозь ширму Затемнения чрезвычайно трудно. Мало кто из Сородичей или других сверхъестественных существ может видеть через неё, а смертным это удаётся лишь в исключительных обстоятельствах. Однако, поскольку Дисциплина скорее воздействует на сознание, чем на инстинкты, животные часто могут почувствовать присутствие вампира (и броситься в панике или напасть), даже если они не могли обнаружить его с помощью органов чувств. Точно так же иллюзия Затемнения хуже действует на детей, слабоумных или других людей, смотрящих на мир не так, как нормальные люди.

Сородичи, обладающие Ясновидением, способны видеть Затемнённые объекты или хотя бы чувствовать присутствие сверхъестественной иллюзии. Подробности можно найти на **стр. 172** в сноске "**Столкновение Воли**".

Важно заметить, что Затемнение воздействует именно на сознание окружающих, не предоставляя вампиру возможности исчезнуть физически. Так, Дисциплина не позволяет скрыться от механических приспособлений: фотоаппараты, видеокамеры и подобные средства записи могут запечатлеть типичный для всех вампиров размытый образ, но не иллюзию, созданную персонажем при помощи этой силы. Однако эффект Дисциплины воздействует на человека, снимающего вампира на камеру или фотоаппарат, так что сам оператор будет видеть сквозь линзы тот образ, который создаёт вампир, и обнаружит его истинное обличье уже потом, когда будет просматривать запись.

Если только не указано обратное, поддержание Затемнения не требует особой концентрации после активации Дисциплины, и её эффект длится в течение сцены.

• Прикосновение тени

Первый уровень Затемнения позволяет вампиру скрывать небольшие объекты вне зависимости от того, находятся ли они в его руке или просто при себе. Если вампир достаточно опытен, то Затемнённый объект невозможно найти даже при тщательном осмотре. Большие объекты вампир может скрыть лишь на высоком уровне мастерства.

Цена: —

Бросок: Сообразительность + Кража + Затемнение

Действие: мгновенно

Результаты броска

Полный провал: Попытка проваливается, а вампир привлекает внимание к тому факту, что он пытается что-то спрятать. Дальнейшее использование Затемнения против свидетелей провалившейся попытки проходят со штрафом -1 до конца сцены.

Провал: Попытка не удаётся.

Успех: Персонаж может спрятать от посторонних глаз один объект, если только кто-то не ищет конкретно этот объект намеренно. Слово "конкретный" в данном случае имеет прямое значение: персонаж, ищущий "затемнённую книгу", не найдёт её, в то время как если он ищет "копию ритуалов 17-го века, переписанную от руки Когайоном Ордо Дракул и обёрнутую в мягкую кожу", будет видеть её так же, как видел и раньше.

Исключительный успех: Персонаж прячет объект даже от тех, кто точно знает, что он ищет. Игрок должен уточнить, какой конкретно предмет он прячет; Дисциплина должна использоваться отдельно для каждого предмета. Если бросок успешен, предмет остаётся необнаружен. Лишь самое доскональное обследование вроде медленно

ощупывания или точной экспертизы позволяет сделать бросок Сообразительности + Самообладания, успехи которого должны превысить число успехов вампира. Как и в случае со всеми эффектами Затемнения, персонаж, обладающий Ясновидением, способен видеть сквозь Прикосновение тени (хотя он по-прежнему должен самостоятельно найти объект, если тот скрыт в кармане или как-то иначе физически скрыт от чужих глаз). Если персонаж делает что-нибудь, что привлекает внимание к скрытому объекту — например, добровольно показывает его собеседнику, или пытается использовать его для нападения, или угрожает им, — то эффект Затемнения пресекается. Если кто-нибудь обнаруживает предмет, он может указать на него остальным, но для каждого из присутствующих отдельно бросается Сообразительность + Самообладание: их успехи должны превысить успехи, полученные вампиром после броска Сообразительности + Кражи + Затемнения. Если успехи кого-либо из присутствующих недостаточно высоки, то он не видит объект, даже когда на него указывают.

Обратите внимание, что эффект затрагивает только конкретные предметы, а не всё их окружение. Вампир не может спрятать почтовый ящик, а затем спрятаться за ним, или Затемнить компьютер и стол, на котором он стоит. И компьютер, и ящик будут скрытаны, но персонаж не получит невидимости, просто зайдя за ящик, а стол под компьютером также останется видимым.

Прикосновение тени длится в течение сцены, но по желанию может быть прервано.

Возможные модификаторы

+2	Крошечный объект, который с лёгкостью можно зажать в ладони
+1	Объект, помещающийся в кармане штанов.
—	Объект, который можно втиснуть в карман штанов или свободно поместить в карман куртки.
-1	Объект, который можно с трудом засунуть в большой карман куртки.
-2	Объект, который можно спрятать под курткой, не образовав слишком очевидной выпуклости.
-3	Объект слишком большого размера, чтобы его можно было спрятать естественным путём, но достаточно лёгкий, чтобы его можно было нести.
-3	Узкое или небольшое помещение вроде прихожей или парадного входа в другую комнату. Если парадный вход заграждён дверями, то вампир не получает этого штрафа, поскольку ему достаточно спрятаться за дверями, не Затемняя всего парадного входа.
-4	Мотоцикл или другой объект примерно того же размера, что и вампир.
-5	Машина, погрузочная корзина или другой объект, больший чем сам вампир, но не превышающий пятикратного значения его Размера.

В некоторых историях говорится о целых кладбищах, фурах и даже зданиях, скрытых от смертных глаз, однако едва ли такое возможно. И всё же...

•• Метка спокойствия

Некоторые Сородичи достигают такого мастерства в Затемнении, что обретают возможность скрывать следы, которые оставляет на их душе проклятье не-жизни. Сородич, знающий эту способность, может утаивать свою вампирическую природу от окружающих, устраняя эффект Метки Хищника.

Цена: —

Бросок: эта сила не требует броска и считается "всегда активной". Персонаж не провоцирует эффектов Метки Хищника (**см.стр. 245**) и, таким образом, не воспринимается другими Сородичами в качестве вампира. Сородичи со способностью различать ауры также не воспринимают его как нежить; его аура не отличается от ауры смертного (её цвет не бледнеет, как это бывает с простыми Сородичами). Обратите

внимание, что эта сила не делает своего обладателя нечувствительным к Метке Хищника - просто он не вызывает такой реакции у других вампиров.

Персонаж может отменить действие этой силы, но вместе с ней он отключает сразу все её эффекты. Нельзя выбирать, какие аспекты Метки спокойствия будут активны, а какие нет. Кроме того, Ясновидение может преодолеть эффект этой силы - подробности см. на **стр. 172**.

Действие: не требуется.

••• Ночной покров

Ночной покров воплощает одно из важнейших качеств скрытной природы вампира, позволяя ему буквально исчезать из виду и становиться абсолютно невидимым для окружающих. Хотя применять эту способность вдали от посторонних глаз становится проще, Ночной покров обладает достаточной силой, чтобы позволять Сородичу исчезать прямо на глазах у свидетелей.

Сам процесс исчезновения выглядит совершенно обыкновенно, но произведённый им эффект, как правило, впечатляет. Смертные могут впасть в панику и броситься прочь или попытаться как-то рационализировать произошедшее, даже если это и будет противоречить их истинным воспоминаниям о событии. (*“Я на секунду отвлёкся и обернулся назад, и в этот момент мне показалось, что я увидел его у двери”*). Слабовольные могут вообще забыть о присутствии вампира после его исчезновения. Безусловно, сами Сородичи куда менее склонны лгать себе в таких случаях, но даже опытный и эрудированный Сородич может найти эффект этой силы весьма впечатляющим.

Цена: —

Бросок: Интеллект + Скрытность + Затемнение

Действие: мгновенно

Результаты броска

Полный провал: Персонаж убеждён, что исчез, однако все его видят.

Провал: Персонажу не удаётся исчезнуть, но он это понимает.

Успех: Персонаж исчезает. Если количество выброшенных успехов превышает Волю окружающих персонажа смертных, то они пытаются рационализировать произошедшее, адаптируя свои воспоминания.

Исключительный успех: Персонаж должен выбросить пять или больше успехов. Для окружающих он исчезает. См. предыдущий абзац, в котором описан эффект, оказываемый Дисциплиной на смертных. Если успехи персонажа превышают Волю Сородичей, то они также адаптируют свои воспоминания под рациональное объяснение случившегося.

Также исчезновение с помощью этой силы не прерывается, если вампир случайно обнаруживает себя. Окружающие подсознательно отступают с его пути, если он движется прямо на них. Никто не слышит его шагов даже по скрипящим ступеням, поскольку они каким-то образом пропитываются эффектом его Затемнения.

Возможные модификаторы

+1	Персонаж активирует эту способность в одиночестве.
—	Персонаж исчезает перед единственным свидетелем.
-1	За каждого свидетеля (кроме первого), который присутствует в момент применения силы.

•••• Знакомый незнакомец

Эта способность позволяет вампиру принимать облик того, кого жертва больше всего ожидает увидеть в данных обстоятельствах. Сам персонаж не знает, кем он "станет" благодаря этой силе. Более того, он может даже не понимать, чью внешность принял, пока жертва не даст ему подсказку своим поведением или не назовёт его чьим-то именем.

Поэтому Знакомый незнакомец обычно используется только тогда, когда персонаж планирует быстрый контакт с жертвой. В других обстоятельствах он рискует выдать себя несоответствующим поведением.

Обратите внимание, что эта сила не изменяет истинного облика персонажа. Она только затуманивает сознание жертвы, убеждая её, что этот Сородич в действительности кто-то из её знакомых.

Цена: —

Бросок: Сообразительность + Обман + Затемнение против Решительности + Силы Крови жертвы

Действие: состязание (сопротивление происходит пассивно)

Результаты броска

Полный провал: Персонаж убеждён, что он принял чужую внешность, в то время как жертва видит его истинный облик.

Провал: Вампир проигрывает состязание или вступает в ничью. Внешность персонажа не изменяется, и он это знает. Жертва по-прежнему видит его истинный облик.

Успех: Вампир выигрывает состязание и воспринимается как кто-то другой до окончания сцены.

Исключительный успех: Персонаж должен выбросить пять или больше успехов. Вампир выигрывает состязание и воспринимается как кто-то другой столько, сколько захочет, не ограничиваясь одной сценой. Если свидетелей больше, чем один, то вампир должен выбрать кого-то из них и надеяться, что остальные видят одну и ту же персону. Успех в состязании означает, что персонаж принял облик того, кого больше всего ожидает увидеть выбранная жертва, и окружающие видят то же, что и она, даже если и не встречали человека с этой внешностью. Сам персонаж не знает того, что знает истинный носитель внешности, и может быть неспособен поддерживать обман в течение долгого времени. Обладатели Ясновидения могут попробовать заглянуть за эту иллюзию по стандартным правилам состязания Ясновидения и Затемнения (**см.стр. 172**). Обратите внимание, что окружающие жертву люди могут считать, что она видит истинный облик вампира.

Пример: *Скрэтч использует Знакомого незнакомца перед тем, как приблизиться к малышу, за которым приглядывает няня. Он выкидывает три успеха, ребёнок – ни одного. Малыш видит Скрэтча и восклицает: “Папочка!”. Няня поворачивается к нему и видит человека, которого она принимает за отца ребёнка.*

Возможные модификаторы

- | | |
|----|--|
| +2 | Персонаж знает, кого ожидает увидеть жертва. |
| +2 | Сила направлена на вампира, с которым персонаж связан кровными узами (см.стр. 237) |
| — | Персонаж понятия не имеет, кого ожидает жертва. |
| -1 | Персонаж выражает эмоцию или предпринимает действие, мало соответствующее обстоятельствам. |
| -2 | Персонаж выражает эмоцию или предпринимает действие, совершенно неуместное в данных обстоятельствах или чуждое принятому образу. |

••••• Всеобщий покров

Воплощая более сильный вариант Ночного покровы, Всеобщий покров позволяет вампиру распространить свою способность к исчезновению на других.

Цена: —

Бросок: Интеллект + Скрытность + Затемнение

Действие: мгновенно

Результаты броска

Полный провал: Персонаж убеждён, что он и его товарищи незаметны для окружающих, хотя это не так.

Провал: Персонажи просто не исчезают.

Успех: Персонажи пропадают из виду. Если количество выброшенных успехов превышает Волю окружающих персонажей смертных, то они пытаются рационализировать произошедшее, адаптируя свои воспоминания.

Исключительный успех: Персонаж должен выбросить пять или больше успехов. Для окружающих он и его товарищи исчезают. См. вышеприведённую информацию об эффекте, который Всеобщий покров оказывает на смертных. Если успехи персонажа превышают Волю Сородичей, то они также адаптируют свои воспоминания под рациональное объяснение произошедшего.

Вампир может спрятать дополнительное существо за каждый пункт Затемнения, которым он обладает, не считая себя. Он может попытаться скрыть большее число компаньонов, но это спровоцирует наложение штрафа на бросок активации.

Будучи под воздействием этой силы, каждый из компаньонов должен соблюдать правила Ночного покрова. Таким образом, всякий, кто привлекает к себе внимание слишком громкими или очевидными действиями, становится видим. Если видим становится сам обладатель Дисциплины, её действие пресекается, обнаруживая любого, кто находился под её эффектом. Вампиры под действием Всеобщего покрова могут видеть друг друга, но если кто-нибудь пропадает из поля зрения персонажа, распространяющего "невидимость", то эффект для него отменяется, и он обнаруживает себя, в то время как остальные остаются невидимыми.

Возможные модификаторы

- | | |
|----|--|
| +1 | Персонажа видят лишь те, на кого он собирается распространить эффект Дисциплины. |
| — | Персонажи исчезают на глазах у единственного свидетеля. |
| -1 | За каждого свидетеля (кроме первого), который присутствует в момент применения силы. |
| -1 | За каждого дополнительного компаньона, превышающего количество очков Затемнения у персонажа, не считая его самого. |

Превращение

Среди всех даров Проклятых мало какие способности позволяют производить столь видимые изменения, как Превращение, полагающееся на практику физических изменений и метаморфоз. Природа этой способности часто становится предметом горячих споров среди Сородичей, поскольку её проявления чрезвычайно различны, в то время как она не отражает очевидных аспектов Проклятия. Каким бы ни был источник этой способности, Превращение позволяет его обладателям принимать практически любой облик или форму.

Поскольку сущность вампира не изменяется с его формой, Сородич под действием этой способности чаще всего может использовать Дисциплины или другие способности, которые позволяет ему использовать новая форма. Например, Гангрел, развоплотившийся в облако тумана, может видеть ауры (поскольку его зрение не исчезает), однако не может использовать Доминирование (поскольку для этого требуется установление зрительного контакта). Одежда вампира и его личное имущество изменяется вместе с ним, однако, как правило, он не может преобразовывать других существ или особенно крупные объекты.

Если только не указано обратное, Превращение - будучи постоянным физическим изменением - остаётся в силе до тех пор, пока вампир не пожелает принять свой обычный облик или его пока не погрузят в торпор противники. Точно так же действие Дисциплины может быть прервано состоянием, обездвиживающим вампира (например, пронзанием его сердца колом), поскольку Сородичу нужна свобода для поддержания своей воли.

• Облик хищника

Наиболее фундаментальная сила этой Дисциплины позволяет вампиру наполнить себя сверхъестественным воплощением ярости дикого зверя.

Цена: —

Бросок: Эта способность не требует броска. Персонаж не подвергается обычным эффектам Силы Крови при встрече с незнакомым Сородичем. Если его Сила Крови ниже, чем у незнакомца, считается, что в действительности их Сила Крови равна. Если же она на самом деле равна или выше, чем у незнакомца, то эта способность не имеет эффекта.

Персонаж может по желанию приостановить действие этой способности, но если он это сделает, то эффект пресекается до конца сцены. Вампир не может выборочно "включать" и "выключать" эту силу по отношению к разным вампирам, которых он встречает в течение этой сцены.

Действие: не требуется.

•• Нерукотворное убежище

Эта способность высоко ценится среди вампиров, поскольку Сородич, достигший подобного мастерства, обретает возможность сливаться с любым природным окружением. Поначалу он может смешиваться только с обыкновенной почвой, однако со временем и опытом к нему приходит возможность смешиваться и с другими элементами окружающей среды. Слившись с какой-либо поверхностью, персонаж становится неуязвим для солнечных лучей и физических атак, поскольку его материальное тело буквально растворяется в земле или другой поверхности. Некоторые Гангрел в особенной степени полагаются на эту способность, когда путешествуют из домена в домен, поскольку она даёт им возможность отправиться куда угодно.

Способность провести долгое время в земле привлекает и многих Сородичей, намеревающихся погрузиться в торпор. Провести несколько десятилетий в состоянии почти полной неуязвимости, не рискуя подвергнуться Окончательной Смерти или обнаружению, - отличная перспектива в глазах большинства вампиров. Тем не менее, хотя такой персонаж не может быть попросту выкопан из земли, любое значительное повреждение области, в которой он покоится, осведомляет вампира о вторжении - впрочем, без особых подробностей. Если такой области будет нанесён существенный урон, Сородич вернётся в своё обычное тело (и сознание), "собравшись" из комьев той почвы, которую он превратил в убежище.

Цена: 1 пункт Витэ

Бросок: не требуется. Слияние с природной поверхностью происходит автоматически и требует простого действия персонажа. Пребывание в таком состоянии сказывается на сознании лишь немного слабее, чем пребывание в торпоре (если только персонаж не использует это состояние для проведения торпора - в таком случае он невосприимчив к окружающему миру), и, таким образом, персонаж только очень отдалённо воспринимает доходящую до него информацию. Игрок должен успешно пройти проверку на Человечность, если он хочет знать о присутствии чужаков в области, с которой он слился, или неподалёку от неё (не считая вторжения в эту область, поскольку в таком случае вампир узнаёт о присутствии посторонних автоматически).

Поскольку вампир в буквальном смысле становится частью земли, любые попытки обнаружить его расположение (благодаря нюху, видению ауры или даже мистическим способам обнаружения) проходят со штрафом -3 к соответствующим броскам. Кроме того, даже если бросок успешен, существо, разыскивающее вампира, будет в определённой степени запутано полученной информацией. Нападения не наносят вампиру урона, пока он находится в таком состоянии, и только очень существенное повреждение окружающей среды может заставить его вырваться на поверхность.

Когда персонаж приобретает эту способность впервые, он может сливаться только с природной почвой или землёй. Если между землёй и вампиром пролегает любая другая поверхность - асфальт, бетон, дерево, - то он не может использовать эту способность (ему придётся прорыть себе путь к естественной почве или как-то иначе достигнуть её). Тем не менее, вложив три дополнительных очка опыта, вампир может выбрать ещё одну приемлемую поверхность из следующего списка: дерево, вода, природный камень или обработанный камень. "Обработанный камень" подразумевает множество вариантов подготовки всевозможных материалов, включая бетон и асфальт. После этого вампир сможет сливаться и с почвой, и с выбранными поверхностями. Таким образом, если игрок потратит 12 очков опыта, то его персонаж сможет сливаться со всеми пятью материалами. Обратите внимание, что пригодного материала должно быть достаточно много - по меньшей мере, достаточно для вмещения персонажа такого размера (можно слиться с огромным деревом, но не с маленькой веткой). Те, кто сливается с водой, оставляют едва приметную человекоподобную форму немного ниже поверхности, однако во всём остальном они так же защищены и укрыты, как если бы отдыхали в почве.

Действие: мгновенно.

••• Когти хищника

В момент активации этой способности ногти вампира вытягиваются, превращаясь в огромные жуткие когти, способные потрошить плоть и калечить кости. Эта способность делает многих Гангрел действительно ужасающими противниками, и другие Сородичи отдают им в этом должное. Обратите внимание, что у разных вампиров когти приобретают разную форму. Одни моделируют когти реальных животных, таких как волки, тигры или хищные птицы, в то время как когти других вампиров, судя по всему, не имеют аналога в природе. Нетрудно догадаться, что когда вампиры из этой последней группы показывают окружающим свои когти, многие начинают чувствовать себя не в своей тарелке.

Цена: 1 пункт Витэ

Бросок: не требуется. Вампиру достаточно молча приказать своим когтям вырасти, после чего они вытягиваются на руках и ногах персонажа. Наполненные нечестивым могуществом Витэ, такие жуткие когти даруют вампиру +1 бонус на броски атаки в рукопашной схватке и наносят аггравированный урон. Само собой, это подразумевает, что персонаж атакует когтями - нельзя использовать эту способность для получения бонуса к владению топором или пистолетом. Вдобавок к боевым бонусам, когти предоставляют два дополнительных дайса на проверки лазания, пока они остаются вытянутыми (то есть до конца сцены, если только вампир не пожелает убрать их раньше).

Действие: пассивно.

•••• Обличье зверя

В сердце многих поверий о ночных монстрах лежат истории о могущественных вампирах, принимающих образ других "порождений ночи". За появление этих историй во многом ответственна именно эта способность. С её помощью вампир может принимать облик простых животных, чаще всего - летучей мыши и волка. Пребывая в таком обличье, вампир сохраняет свой разум и темперамент, однако может использовать и физические возможности нового тела (огромную скорость и обострённые чувства волка, эхолокацию и способность к полёту летучей мыши).

Со временем и опытом к персонажу приходит возможность изучать новые формы - всё тех же волков, летучих мышей и даже других животных.

Цена: 1 пункт Витэ

Бросок: не требуется. Превращение человеческого тела в тело животного (и обратно) требует действия персонажа. Одежда и личные вещи небольшого размера трансформируются вместе с ним. Он может сохранять этот облик столько, сколько

пожелает. Вампир даже может проводить дневное время в обличье зверя, хотя он по-прежнему вынужден избегать солнца, поскольку оно воздействует на сущность вампира независимо от его формы. Вдобавок, сон в форме зверя налагает на вампира штраф в виде дополнительного пункта Витэ, которое нужно потратить при пробуждении.

В форме животного вампир может пользоваться любой Дисциплиной за исключением Фивейского Чародейства, Круака и Доминирования (невозможно подчинить кого-либо своей воле, когда ты можешь только лаять или повизгивать). Каждая звериная форма обладает своими преимуществами. В форме волка когти и зубы вампира наносят летальный урон и получают +1 бонус к броскам атаки. Скорость удваивается, и если вампир находится в привычной для волка среде, то ко всем броскам на предчувствие (Сообразительность + Самообладание) добавляются два дайса. В форме летучей мыши Сила вампира падает до 1, однако он может летать со скоростью 20 (+5 за каждый пункт Мощи, если она активирована); также три дайса добавляются к проверкам на слух, а Защита увеличивается на 2.

Игрок может по желанию вложить ещё один пункт Витэ, чтобы позволить персонажу в обличье волка (или другой подходящей форме) активировать Когти хищника. Как и в случае со стандартным использованием этой Дисциплины, такие когти выглядят противоестественно или хотя бы обращают на себя внимание - даже незнакомые с миром Проклятых существа поймут, что с этим животным что-то не так. Персонаж, принявший Обличье зверя и активировавший Когти хищника, получает +1 бонус к броскам атаки и наносит аггривированный урон вместо летального.

Когда персонаж впервые приобретает эту способность, ему доступно только обличье волка или летучей мыши. С разрешения Рассказчика он может вкладывать по три очка опыта в эту способность, чтобы получать доступ к ещё одной хищнической форме. Обычно выбор делается из млекопитающих, однако ходят слухи, что некоторые Сородичи, обитающие на просторных территориях, могут принимать формы падальщиков или хищных птиц. Рассказчикам предлагается использовать модели, представленные здесь и на стр. 202-203 **World of Darkness Rulebook**, для определения характеристик животных форм. Вампир в форме животного не подвержен воздействию Анимализма, однако Доминирование воздействует на него по-прежнему, независимо от принятой формы.

Действие: мгновенно.

••••• Воплощение духа

Вершина искусства изменения плоти - способность превратить своё тело в плотный, промозглый туман. Обернувшись небольшим облаком пара, Сородич может парить над землёй со своей обычной Скоростью, без особых усилий просачиваясь под дверями или между прутьями решётки. Хотя чрезвычайно сильный ветер может отнести его в сторону от того места, куда он направляется, даже урагану не под силу полностью разогнать его развоплощённое тело.

Цена: 1 пункт Витэ

Бросок: не требуется. Полное изменение занимает одно действие со стороны персонажа. Особенно сильный ветер может внести нежелательные изменения в направление его движения, если он не способен успешно сопротивляться. Сделайте бросок Силы (плюс Мощь, если она активирована). Лёгкий ветер не налагает модификатора. Сильный ветер налагает штраф -1, ураганный отнимает -3. Успех позволяет вампиру передвигаться в любом направлении по желанию, даже против ветра. Исключительный успех позволяет свободно передвигаться до окончания сцены. Провал означает, что вампир отнесён ветром в сторону на один раунд на расстояние, равное скорости, с которой он передвигался. Полный провал лишает вампира контроля над телом (однако не рассеивает его) до конца сцены.

Пребывая в форме тумана, персонаж иммунен ко всем физическим атакам, поскольку они просто проходят сквозь его газообразное тело. Однако мистические

способы нападения воздействуют на него по стандартным правилам, хотя магические атаки, использующие физические объекты (когти или заколдованное оружие) не причиняют вампиру вреда. Даже огонь и солнечный свет наносят на один уровень повреждений меньше, чем обычно.

Впрочем, верно и обратное: вампир и сам не может физически атаковать окружающих (в том числе и других вампиров, использующих эту способность). Однако могут быть использованы Дисциплины, не требующие наличия тела. Так, вампир в газообразной форме может использовать все известные Дисциплины, кроме Фивейского Чародейства, Круака и Доминирования (которое не возымеет эффекта, поскольку у вампира нет глаз, которыми он сможет наладить зрительный контакт, и рта, которым он может отдать приказ).

В форме тумана вампир может быть "запечатан" в комнате или другом хранилище кем-либо, кто хочет устранить его или удержать в этой форме. Тем не менее, запечатывание только части тумана не лишит, например, вампира руки, когда он вернётся в обычную форму. Целиком газообразную форму вампира можно запечатать в комнате или другом подходящем помещении. Безусловно, нужно ещё ухитриться заманить вампира в воздухонепроницаемое помещение (да и найти это помещение), но это уже другой вопрос.

Действие: мгновенно.

Сопротивление

Во многих легендах вампиры описываются как существа, способные противостоять эффектам, смертельным для их мёртвых тел. Хотя все вампиры в той или иной степени обладают стойкостью, о которой говорится в таких преданиях, те из них, кто практикует Дисциплину Сопротивления, обладают прочностью железобетонной конструкции. Несколько очков в этой Дисциплине позволяют Сородичу передвигаться под пулёмётным огнём, выдерживать удары феноменальной мощи и даже противостоять смертоносным когтям и клыкам сверхъестественных врагов.

Цена: 1 пункт Витэ за сцену

Бросок: Сопротивление отличается от большинства других Дисциплин тем, что его не нужно активировать броском. Вместо этого оно укрепляет физические характеристики персонажа в течение сцены, воздействуя на другие броски.

Каждый пункт Сопротивления увеличивает Выносливость и Здоровье персонажа на единицу до конца сцены. Нельзя активировать эту способность дважды за сцену. Таким образом, персонаж не может потратить второй пункт крови и удвоить бонусы Сопротивления.

Пример: *Максвелл - Князь Вентру, обладающий Сопротивлением 4 и Выносливостью 4. Возвращаясь к себе в убежище, он неожиданно наталкивается на разозлённого Сородича, с которым он пренебрежительно обошёлся в Элизиуме две ночи назад. Просто чтобы быть увереннее в своих силах, Максвелл активирует Сопротивление, увеличивая свою Выносливость до 8, а Здоровье до 13 (Размер 5 + Выносливость 4 + Сопротивление 4).*

Кроме того, Сопротивление "понижает" количество аггравированного урона, равное значению Сопротивления, до окончания сцены. Такой урон становится летальным. Тем не менее, аггравированный урон, на ослабление которого не хватило пунктов Сопротивления, остаётся аггравированным. Этот эффект не воздействует на уже имеющиеся аггравированные повреждения и применяется только к новым, полученным после активации Дисциплины. (Так, в предыдущем примере Максвелл способен ослабить только 4 очка урона).

Пример: *Максвелл вынужден вступить в схватку с охотником. Тот наносит ему удар пылающим факелом, который ранит Максвелла на 5 пунктов аггравированного*

урона. Однако *Соппротивление 4* помогает Максвеллу снизить четыре пункта урона до летального, и лишь один пункт останется *аггравированным*.

Обратите внимание, что дополнительные очки Здоровья, которые персонаж получает по активации *Соппротивления*, могут отрицательно сказаться на его дальнейшем состоянии. Если вампир получает больше урона, чем он способен вынести благодаря своему обычному запасу Здоровья, то повреждения, нанесённые уже дополнительными очками Здоровья, усиливают повреждения обычного запаса Здоровья, как показано на стр. 171-172 **World of Darkness Rulebook** (тупые повреждения становятся летальными, летальные *аггравированными*). Другими словами, как только сила *Соппротивления* сходит на нет в конце сцены и персонаж утрачивает дополнительные очки Здоровья, он может остаться с более серьёзными повреждениями, чем те, что изначально были нанесены ему, если только он не залечит их ещё во время действия *Соппротивления*. См. сноску “Временные очки Здоровья” на 173 стр. **World of Darkness Rulebook**, чтобы определить, какие повреждения получит вампир, утративший дополнительное Здоровье.

Кроме того, если из-за утраты временного Здоровья летальный урон становится *аггравированным*, то его нельзя понизить обратно до летального *Соппротивлением*. Так, если персонаж с семью очками Здоровья и одним уровнем *Соппротивления* получает девять пунктов летального урона, девятый пункт станет *аггравированным*. Другие восемь будут записаны как летальные (семь нанесут ущерб Здоровью, восьмое будет заблокировано *Соппротивлением*), однако девятый станет *аггравированным*, поскольку он превышает обычный запас Здоровья вампира. Если до конца сцены персонаж не получит больше урона, то после окончания действия *Соппротивления* запас Здоровья у персонажа вновь сократится до семи, и ещё один пункт летального урона станет *аггравированным*. Сородичам, обладающим *Соппротивлением*, следует действовать в схватке с умом, даже если им кажется, что под воздействием этой силы они становятся неуязвимы.

Действие: не требуется.

Мощь

Практически в каждой из мировых культур вампиры изображаются как демонические создания, обладающие колоссальной мощью. В действительности, не все Сородичи обладают столь нечеловеческой силой, однако *Мощь* наделяет вампира физическими способностями, которых ни один человек просто не в состоянии достигнуть. *Мощь* позволяет Сородичам наносить удары с силой обрушившегося валуна или гоночного автомобиля, поднимать объекты огромной тяжести как бумагу, крушить бетон как стекло и взмывать с одного прыжка на такую высоту, что, возможно, старейшины, обладающие невероятно высокими уровнями этой Дисциплины, и породили человеческий миф о способности вампиров к полёту.

Цена: 1 пункт Витэ за сцену

Бросок: *Мощь* отличается от большинства других Дисциплин тем, что её не нужно активировать броском. Вместо этого она увеличивает физическую силу персонажа в течение сцены, воздействуя на другие броски.

Каждое очко *Мощи* повышает Силу персонажа на единицу до окончания действия Дисциплины. *Мощь* нельзя активировать дважды за сцену. Таким образом, персонаж не может потратить второй пункт крови и удвоить бонус к Силе. Обратите внимание, что зависящие от Силы характеристики (например, Скорость) также повышаются.

Пример: *Соломон обладает Силой 4 и Мощью 3. Вернувшись после визита к Князю в своё убежище, он обнаруживает гуля, роющегося в его вещах. Соломон решает проучить мерзавца и активирует свою Мощь. Его Сила повышается до 7 на всю сцену. Гуль понимает, что ему не избежать жесточайшего наказания. Его глаза расширяются от ужаса.*

Кроме того, *Мощь* улучшает способности персонажа к прыжкам. Проверка на прыжок требует броска Силы + Атлетики + любой подходящей экипировки, как видно из

описания на стр. 66 **World of Darkness Rulebook**. Используя Мошь для улучшения прыжка, персонаж дополняет количество футов, которые он может перепрыгнуть за каждый успех, значением Моши. На вертикальные прыжки персонаж получает Мошь + один фут за каждый успех. Для прыжка в длину без разбега персонаж получает Мошь + 2 фута за успех. На прыжки с разбега персонаж получает Размер + Мошь + 4 фута за успех. Например, если персонаж обладает Силой 3, Атлетикой 3, Размером 5 и Мошью 2, то при вертикальном прыжке он кидает 6 дайсов. Допустим, он получил 3 успеха. Тогда он подпрыгивает на 9 футов вверх (2 за Мошь + 1 фут, помноженное на 3 успеха). Теперь скажем, что персонаж делает прыжок с разбега. Персонаж пересекает 5 базовых футов + ещё 6 (2+4) за каждый успех. Если он выбросит три успеха, то на выходе получится 23 фута (по 6 футов благодаря Моши, умноженное на три + 5 базовых).

Действие: мгновенно.

Круак

Круак – одно из самых распространённых названий кровавой языческой магии, практикуемой Колдовским Кругом. Будучи разновидностью ритуальной магии, Круак - что переводится как "полумесяц" - использует множество языческих и дохристианских колдовских практик всего мира, единственным общим элементом которых является необходимость кровавых жертвоприношений. Многие консервативные Сородичи называют Круак "чернокнижничеством" и "чёрной магией", а в доменах с сильным влиянием Ланцеа Санктум Сородичи, практикующие подобные ритуалы, часто преследуются как еретики. Несмотря на насмешки других Сородичей, именно страх перед Круаком приводит многих вампиров в Колдовской Круг и, в частности, к изучению этой Дисциплины. Колдовской Круг манит множество неонатом своим могуществом, и для некоторых Круак становится лучшим доказательством этого могущества.

Круак - одна из центральных загадок в системе верований Колдовского Круга, будучи одновременно мощным оружием в арсенале ковенанта. Как и можно было ожидать, секреты этого знания держатся в строжайшей тайне. Новички редко допускаются к этим знаниям. Как новый участник псевдорелигиозной структуры Круга, вампир должен прежде всего доказать свою верность организации и пройти череду тестов и испытаний, прежде чем его посвятят в тайны Круака. Хотя вампиры, переметнувшиеся из Колдовского Круга в другие ковенанты, уносят знания ритуалов с собой, они зачастую сталкиваются с тем фактом, что изучать новые ритуалы Круака вне Круга попросту невозможно. Персонаж должен обладать как минимум одним пунктом Статуса в Ковенанте (Колдовской Круг), чтобы получить доступ к этой Дисциплине. Игрок, купивший это очко Статуса ещё в ходе создания персонажа, может приобрести Круак за одно из трёх очков Дисциплин, полагающихся начинающему персонажу. Всякий раз, когда игрок хочет повысить значение Круака, он должен убедиться, что его персонаж обладает по меньшей мере одним очком Статуса в Колдовском Круге.

Из-за бесчисленных культурных различий в обществе Колдовского Круга множество ритуалов в действительности имеют один и тот же эффект, различаясь только названием. Таким образом, первоуровневый ритуал Муки Прозерпины может быть также известен как Голод Лимба (в Новом Орлеане) или Проклятие Таврика (в Тегеране). Другие книги вселенной **Vampire** описывают новые ритуалы Круака, а потому игроки и Рассказчики могут свободно создавать свои собственные ритуалы, используя описанные здесь в качестве примеров.

Цена: Использование Круака стоит по меньшей мере одного пункта Витэ. За исключением описаний некоторых ритуалов, в которых указывается другая цена, базовой стоимостью остаётся 1 пункт Витэ. Витэ играет огромную роль в использовании Круака, поскольку его ритуалы буквально взывают к силе, заложенной в крови, для проявления сверхъестественных эффектов. Использование Круака требует визуальной или материальной траты крови. Так, чтобы потратить Витэ в ходе ритуала, Сородич должен

разрезать часть своей плоти кинжалом и окропить кровью землю, чтобы пробудить магию пролитым Витэ (или компонентами крови, содержащими особую силу).

Круак не использует ту же линейную прогрессию, что и другие Дисциплины. Мастерство персонажа определяет, какой максимальный уровень ритуала он может выучить. Сами же ритуалы приобретаются за очки опыта. Например, персонаж с двумя пунктами Круака может знать неограниченное число первоуровневых и второуровневых ритуалов (за каждый из которых он заплатил очки опыта). Однако он не может выучить ни одного ритуала третьего уровня, пока значение его Круака не повысится до трёх. Всякий раз, когда он приобретает новый пункт Круака (в том числе и в момент создания персонажа), он получает один ритуал этого уровня бесплатно.

Круак - коварная практика. Она требует от своих участников определённой степени подострастия или даже жестокости, во многом в знак уважения кровожадных богов античности, от которых, по слухам, Сородичи и узнали секреты этой Дисциплины. Для некоторых колдунов, жадных до власти, Круак становится способом потакания своим страстям, уводящим от нравственной чистоты. Человечность Сородичей, практикующих Круак, может подняться только до максимума, определяемого их значением этой Дисциплины, вычтенным из 10. Например, Гангрел по имени Роланд Гентри владеет третьим уровнем Круака. Его максимум в Человечности - семь. Если персонаж повышает значение Круака выше, чем позволяет его Человечность, то значение Человечности падает на соответствующий уровень, а игрок должен сделать проверку Человечности, чтобы узнать, не получил ли его персонаж какого-нибудь отклонения в ходе открытия новых оккультных тайн (больше информации об отклонениях и проверках Человечности можно найти на **стр. 267-276**).

Бросок: Манипулирование + Оккультизм + Круак. Из-за той роли, которую в ритуалах Круака играет кровь, Дисциплина удваивает бонусы, предоставляемые вампиру его кровными связями: например, если эффект ритуала направлен на его Сира, Грандсира, потомка или другого единокровного. Кроме того, клановая слабость Носферату не применяется к броскам этой Дисциплины.

Действие: продолжительное. Число успехов, необходимых для активации ритуала, эквивалентно уровню ритуала (так, для активации ритуала третьего уровня необходимо набрать три успеха). Каждый бросок отражает один раунд проведения ритуала. Обратите внимание, что каждый уровень повреждений, полученных в ходе проведения ритуала, налагает штраф на следующие проверки колдовства наряду с другими штрафами, которые персонаж может испытывать из-за ран.

Цену за активацию ритуала необходимо заплатить ещё до проверки. Обычно это не представляет проблемы, поскольку ритуал, требующий одного пункта Витэ, позволяет делать проверку в тот же самый раунд (вложение Витэ - пассивное действие). Однако в некоторых обстоятельствах ритуал может стоить больше Витэ, чем персонаж способен потратить за один раунд. В таких ситуациях игрок делает проверку в тот раунд, в который он тратит последний пункт Витэ, необходимого для активации ритуала. Если персонажу не удастся завершить ритуал вовремя (например, если его убивают прежде, чем он набирает достаточное число успехов) или если он решает отменить его, эффект просто не проявляется. Тем не менее, вложенное в ритуал Витэ не восстанавливается.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж терпит неудачу, обрушивая некоторые из эффектов ритуала на самого себя. Ритуал, предназначенный для нанесения урона, причинит его персонажу, а ритуал, вызывающий у жертвы муки ужасного голода, наделит ими самого колдуна.

Провал: Ритуал полностью проваливается, но не затрагивает персонажа. Потраченное Витэ не восстанавливается.

Успех: Ритуал выполняет своё назначение.

Исключительный успех: Ритуал выполняет своё назначение. Во многих случаях дополнительные успехи сами собой усиливают эффект, вызывая большие повреждения или обеспечивая долговую продолжительность ритуала, его эффект и другие подобные преимущества.

Если только не указано обратное, действие ритуала длится до окончания сцены или до восхода солнца - в зависимости от того, что произойдёт раньше.

Возможные модификаторы

+4	Ритуал затрагивает вампира, с которым ритуалист связан кровными узами, или направлен на него (см.стр. 237).
—	Персонажа не отвлекают; ему ничто не угрожает
-1 до -3	Персонаж отвлечён или активно передвигается, например, сражается или убегает от преследователей. Этот штраф складывается со штрафами от множества отвлекающих факторов (например, если персонаж должен проводить ритуал во время сражения в центре урагана). Успехи, полученные в ходе медитации (см.стр. 51 World of Darkness Rulebook) незадолго до проведения ритуала, снижают эти штрафы на один за каждый успех.

Муки Прозерпины (Ритуал первого уровня)

Колдун вызывает у жертвы ощущение сильнейшего голода. Жертва должна находиться в его поле зрения. Под воздействием этого ритуала она испытывает желание немедленно найти пищу или напиться крови. Активация требует оппозиционного броска против Самообладания + Силы Крови жертвы (сопротивление происходит пассивно). Если колдун получает больше успехов, чем жертва, то она бросается к ближайшему источнику корма. Смертный будет есть даже сырое мясо, хотя и не станет идти на столь крайние меры, как людоедство или выпивание крови. Сородичи могут напасть на ближайшего смертного, а если голод провоцирует в них безумие, то и на своих товарищей из числа вампиров. Даже после того как он насытится (неважно, каким способом), чувство голода не пропадёт, пока не закончится действие ритуала.

При сопротивлении безумию вампиры под воздействием этого ритуала считаются "истощёнными" (**см.стр. 264**).

Ригор Мортис (Ритуал первого уровня)

С помощью этого ритуала вампир может временно пресечь реанимирующий эффект Витэ других Сородичей, затрудняя их способность к движению по мере того как их мускулы напрягаются и застывают. Количество успехов, собранное при проверке Круака, определяет число дайсов, которые отнимаются от следующего физического действия жертвы. Этот штраф применяется только к активным действиям, не влияя на способность к физическому сопротивлению. Ригор Мортис не действует на смертных, гулей, Люпинов и магов, поскольку их жизненная сила не зависит от Витэ, поддерживающего Сородичей.

Бросок на активацию этой силы делается со штрафом, равным Самообладанию жертвы.

Седло (Ритуал второго уровня)

Этот ритуал позволяет колдуну "оседлать" чувства жертвы. Она должна находиться в пределах его поля зрения во время проведения ритуала, хотя в дальнейшем может отдаляться от него на любое расстояние. Колдун может в любое время слышать и видеть глазами и ушами своей жертвы. Доступ к другим органам чувств для него закрыт - если жертва слепа, глуха или страдает одновременно от обоих несчастий, эффект ритуала

проявляется в кромешной темноте и/или полной тишине. Жертва, чувства которой "оседлали", не осознаёт, что её восприятие передаётся кому-то другому.

Воспринимая чужие чувства, колдун очень смутно ощущает собственное тело, которое погружается в состояние, подобное трансу. Он не чувствует слабых воздействий на своё тело (например, насекомого, которое ползает по его коже, или воды, капающей на голову), но более агрессивные действия, предпринятые против его тела, привлекают его внимание.

Ритуал остаётся в силе в течение одной ночи за каждый успех, полученный при активации, но колдун может прервать его действие в любое время. Он может погружаться в чужие чувства и возвращаться в своё тело, когда только пожелает.

Бросок на активацию этой силы делается со штрафом, равным Самообладанию жертвы.

Кровь Гидры (Ритуал второго уровня)

По активации этого ритуала колдун защищает себя от потенциальных диаблеристов и тех, кто просто захочет вкусить его крови. Ритуал превращает Витэ Сородича в некую разновидность яда. Вампир, выпивший такой крови, получает один уровень летального урона за каждый пункт поглощённого Витэ; смертные получают двойной урон. Сородичи не получают насыщения от питания такой кровью.

Изменённое ритуалом Витэ остаётся ядом лишь до тех пор, пока находится в организме колдуна (или до следующего рассвета). Если оно покидает тело ритуалиста, то становится обычным Витэ. Таким образом, ритуал не получится использовать, чтобы создавать отравленное оружие, и если вылить такую кровь в ёмкость, то она не отравит никого, кто её выпьет.

Оберег от деревянного рока (Ритуал третьего уровня)

Колдун устанавливает мистическую защиту против попыток пронзить его сердце с помощью кола. Если ритуал проведён успешно, любая попытка проткнуть вампира колом терпит неудачу в течение всего периода действия этой силы. Колья, используемые против вампира, гниют или рассыпаются в руках противников. Однако чтобы эффект проявился, вампира действительно должны попытаться ударить колом (заклинание не заставляет сгнить все колья, включая потенциальные, в присутствии колдуна). Ритуал нельзя применить, чтобы защищать остальных: он работает только на самого заклинателя. Эффект проходит с наступлением следующей ночи, однако ритуал может быть тотчас же повторён.

Прикосновение Морриган (Ритуал третьего уровня)

Заклинатель проводит этот ритуал (бросая Манипулирование + Оккультизм + Круак) и облакает свой праведный гнев в материальную оболочку. Если бросок успешен, прикосновение колдуна становится смертельным. Для этого он должен коснуться жертвы раскрытой ладонью (касание противника рассматривается на стр. 157 **World of Darkness Rulebook**). Контакт причиняет определённое число летального урона, равное успехам, набранным при активации ритуала. Эффект нельзя передать через удар палкой или кулаком. Колдун наделяется смертоносным прикосновением только один раз за каждый ритуал, и если не воспользоваться его эффектом, то он иссякнет через количество часов, равное одному за каждый успех, набранный при активации. Если это время прошло, ритуал утрачивает свою силу.

Чем мощнее нанесённый урон, тем страшнее оставленный им отпечаток. Прикосновение Морриган, причинившее только одно очко повреждений, выглядит как

неприметный шрам или бледный след от ушиба, тогда как прикосновение, нанёсшее пять уровней повреждений, оставляет жертву чудовишно обожжённой, если не обугленной. Этот след исчезает с исцелением нанесённого урона. Ритуал воздействует только на вампиров, гулей и других сверхъестественных существ. Похоже, что ярость Сородичей невозможно обрушить на смертных таким путём.

Кровавая дань (Ритуал четвёртого уровня)

Заклинатель мистическим образом поглощает треть крови, которую пьёт его жертва. Она должна находиться в пределах видимости колдуна, когда он проводит этот ритуал. Всякий раз, когда жертва кормится, треть поглощённого Витэ отвергает его организм и незримо переходит к заклинателю, независимо от того, где в этот момент находятся тот и другой. Это Витэ "нейтрально" в том смысле, что оно не накладывает Винкулума на колдуна, точно так же как не накладывает его и гипотетический третий вампир, которым питается жертва колдуна (хотя сама она становится частью Винкулума). Эффект ритуала иссякает после одного кормления или до следующего рассвета, в зависимости от того, что случится раньше.

Для активации этой способности делается оппозиционный бросок Манипулирования + Оккультизма + Круака против Самообладания + Силы Крови жертвы; сопротивление происходит пассивно. Если колдун набрал больше успехов, то жертва не понимает, куда подевалась часть крови, хотя и чувствует себя ненасытившейся.

Неподатливая кровь (Ритуал четвёртого уровня)

Заклинатель приобретает иммунитет к Винкулуму и зависимости от чьей-либо крови, когда питается Витэ других Сородичей. По активации ритуала колдун может питаться кровью вампиров в пределах ночи, и ни её донор, ни заклинатель не приобретают Уз Крови или взаимной привязанности. Безусловно, сам донор не знает, что реципиент иммунен. Ритуал нельзя проводить на других вампирах, колдун может обеспечить его эффектом только себя самого. Также он не отменяет и не ослабляет уже имеющихся эффектов Винкулума, которым может быть подвержен колдун.

Загноение крови (Ритуал пятого уровня)

Этот могущественный ритуал способен испортить кровь жертвы, будь она смертным или вампиром. Персонаж должен сделать оппозиционный бросок Манипулирования + Оккультизма + Круака против Выносливости + Силы Крови жертвы. Если он набирает больше успехов, то смертной жертве наносится равнозначное количество летального урона, а жертвы-вампиры немедленно выводят эквивалентное число Витэ из своего организма и в результате могут впасть в безумие. Также они могут быть вынуждены погрузиться в торпор. Колдун должен видеть свою жертву во время проведения ритуала.

Угощение Праматери (Ритуал пятого уровня)

Сородич вызывает к могуществу самой Праматери (каким бы именем ни называл её сам колдун) и проливает часть своего Витэ. Его рот превращается в пасть, наполненную острыми искривлёнными зубами. Теперь вампир не нуждается в том, чтобы схватить жертву, если он собирается укусить её – атака проводится напрямую. Число успехов, набранное при активации ритуала, добавляется в качестве бонуса к броскам атаки. Укус наносит агgravированный урон. Обратите внимание, что эти зубы слишком огромны для проведения кормления: слишком много крови уйдёт из ран, прежде чем вампир сможет

хоть немного насытиться. Ритуал остаётся в силе, пока колдун не потратит ещё одного пункта крови для обратного изменения или пока не взойдёт солнце.

Фивейское Чародейство

Фивейским Чародейством называют чудотворную магию, практикуемую представителями Ланцеа Санктум. Согласно учению ковенанта, эту магическую традицию Благословенные получили (или украли - в зависимости от того, кто об этом рассказывает) от "посланника Божьего". По слухам, они научились ей, посетив Фивы северного Египта вместе с легионом римских солдат в годы правления Диоклетиана, после того как Лонгин пропал из виду своих последователей. Дисциплина основывается на концепции правосудия, уделяя внимание и библейским мотивам (кровавые дожди, нашествия саранчи, Божья кара), и откровенно оккультным практикам набожных чародеев.

Противники ковенанта рассказывают, что Фивейское Чародейство ревностно охраняется Благословенными – может быть, даже сильнее, чем любой другой секрет их организации. Хотя и не так много Благословенных рыскают по самым тёмным уголкам мира, выискивая неверных, укравших секреты их мастерства, мало кто среди членов Ланцеа Санктум готов смириться с тем, что их священная тайна делается достоянием остальных вампиров. Ланцеа Санктум отнюдь не глупы. Они посвящают других в свои тайны "в порядке обмена", если желающие обучиться Фивейскому Чародейству готовы дать Благословенным то, что им нужно.

Хотя вампиры, переметнувшиеся из Ланцеа Санктум в другие ковенанты, уносят знания ритуалов с собой, они зачастую сталкиваются с тем фактом, что изучать новые ритуалы Фивейского Чародейства вне общества Благословенных попросту невозможно. Чтобы изучить Дисциплину, персонаж должен обладать хотя бы одним очком Статуса в Ковенанте (Ланцеа Санктум). Игрок, купивший хотя бы один пункт этого Преимущества в ходе создания персонажа, может потратить одно из трёх стартовых очков Дисциплины на Фивейское Чародейство. Чтобы развивать своё мастерство в этой Дисциплине, персонаж должен по-прежнему иметь хотя бы один пункт Статуса в Ковенанте (Ланцеа Санктум).

Цена: Использование Дисциплины всегда стоит одно очко Воли, поскольку Воля имеет особое значение при использовании Чародейства. Подобные ритуалы вовлекают в процесс саму душу Сородича, применяющего Дисциплину. Воля, потраченная таким образом, не прибавляет к броску активации трёх дайсов - а поскольку за один раунд Сородичам позволяет тратить лишь одно очко Воли, то к броскам активации Чародейства нельзя прибавлять дополнительных дайсов благодаря Воле - за исключением тех ритуалов, в описании которых указано обратное. В данном же случае Воля используется просто для применения магии.

Кроме того, активация Чародейства требует использования или даже уничтожения определённых предметов. Такие предметы известны как дары. Заклинатели, практикующие Дисциплину, утверждают, что эти дары - не что иное, как жертвоприношения Господу, Лонгину или другой высшей сущности, предоставляющей заклинателю его силу. Попытки использования Чародейства без должного дара всегда безуспешны. Дары исчезают по активации ритуала, оставив после себя только кучку пепла.

Подобно Круаку, Фивейское Чародейство не обладает линейной прогрессией, свойственной другим Дисциплинам. Мастерство персонажа в Дисциплине просто определяет, к ритуалам какого уровня он имеет доступ. Все ритуалы приобретаются за очки опыта - таким образом, персонаж с двумя пунктами Фивейского Чародейства может знать неограниченное количество ритуалов первого и второго уровня (за каждый из которых он заплатил очки опыта). Он не может изучить ни одного ритуала третьего уровня до тех пор, пока не поднимет значение этой Дисциплины до 3. Всякий раз, когда персонаж покупает новое очко Фивейского Чародейства (включая создание персонажа), он получает один ритуал новоприобретённого уровня бесплатно. Дополнительные

ритуалы покупаются за очки опыта. Другие книги вселенной **Vampire** предлагают новые ритуалы Фивейского Чародейства, а потому игроки и Рассказчики тоже могут создать свои ритуалы, используя нижеприведённые в качестве образцов.

Бросок: Интеллект + Образование + Фивейское Чародейство. В отличие от Круака и его взаимодействия со слабостью Носферату, клановая слабость Гангрел влияет на броски активации этой Дисциплины.

Действие: продолжительное. Для активации ритуала требуется число успехов, равное его уровню (таким образом, активация ритуала третьего уровня требует трёх успехов). Каждый бросок отражает один раунд проведения ритуала. Обратите внимание, что за каждое очко урона, полученного во время этого раунда, персонаж получает равнозначный штраф на следующий бросок в дополнение к любым штрафам от повреждений, которые уже могут воздействовать на персонажа. Если персонажу не удаётся завершить ритуал вовремя (например, если его ввергают в торпор ещё до того, как он наберёт достаточное число успехов) или он решает отменить его, то эффект просто не проявляется. Однако потраченное на активацию очко Воли не восстанавливается, а дары всё равно обращаются пеплом.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж терпит неудачу, обрушивая некоторые из эффектов ритуала на самого себя. Ритуал, предназначенный для нанесения урона, причинит его заклинателю, а ритуал, направленный на удержание Витэ внутри субъекта, вместо этого тратит часть крови самого персонажа.

Провал: Ритуал полностью проваливается, но не затрагивает персонажа. Потраченное Витэ не восстанавливается.

Успех: Ритуал выполняет своё назначение.

Исключительный успех: Ритуал выполняет своё назначение. Во многих случаях дополнительные успехи сами собой усиливают эффект, вызывая большие повреждения или обеспечивая дольшую продолжительность ритуала, его эффект и другие подобные преимущества.

Возможные модификаторы

+2	Ритуал затрагивает вампира, с которым персонаж состоит в кровной связи, или направлена на него (см.стр. 237).
—	Персонажа не отвлекают; ему ничто не угрожает
-1 до -3	Персонаж отвлечён или активно передвигается, например, сражается или убегает от преследователей. Этот штраф складывается со штрафами от множества отвлекающих факторов (например, если персонаж должен проводить ритуал во время сражения в центре урагана). Успехи, полученные в ходе медитации (см.стр. 51 World of Darkness Rulebook) незадолго до проведения ритуала снижают эти штрафы на один за каждый успех.

Кровавый хлыст (Ритуал первого уровня)

Вампир превращает часть своей крови в устрашающий инструмент наказания. За каждый пункт Фивейского Чародейства, которым обладает вампир, он может создать из своего Витэ жалящий хлыст, который обрушивает на врагов Сородича его гнев. Бросок атаки с подобным оружием в руках равен Силе + Холодному оружию + количеству созданных персонажем хлыстов, которые наносят летальный урон. Кровавый хлыст держится на протяжении нескольких раундов, равных числу успехов, полученных при броске активации. Как только это время заканчивается, все хлысты обращаются прахом.

Персонаж может создать только один Кровавый хлыст и не может приступать к сотворению другого, пока не иссякнет действие первого. Однако после этого он волен

повторить ритуал. При желании персонаж может уничтожить свой хлыст до окончания его действия.

Дар: В качестве дара выступает кровь самого Сородича. В ходе ритуала вампир надрезает своё запястье жертвенным ножом. Созданный хлыст стоит один пункт Витэ, вне зависимости от количества отдельных хлыстов.

Кровавый ковчег (Ритуал первого уровня)

Сородич берёт любой обычный предмет и вливает в него некоторое количество своего Витэ, которое он сможет использовать в дальнейшем (для питания или других целей, требующих применения крови). Любой вампир или гуль может воспользоваться предметом - действие запасённого Витэ не ограничивается одним заклинателем, - хотя для этого посторонний должен знать, что в предмете содержится кровь вампира. Количество Витэ, которое можно залить в предмет, равнозначно числу успехов, полученных при броске активации, хотя чародей может и ограничить это количество меньшим объёмом. Вложенное в предмет Витэ должно быть взято непосредственно из тела вампира, и над одним и тем же предметом ритуалом можно провести только один раз. Это может быть абсолютно любой предмет, независимо от его размера, хотя он не должен быть меньше кулака самого заклинателя. Витэ будет храниться в этом предмете до тех пор, пока не будет использовано. Использовать же его можно только поднеся к губам или сжав его в кулаке с мысленным приказом освободить Витэ и перелить его в тело. Это Витэ "нейтрально" в том смысле, что оно не накладывает Винкулума, оставляя лишь риск пристраститься к подобной крови.

Дар: Даром является сам сосуд, в который вливается кровь, и он разрушается сразу после того, как будет использована последняя капля Витэ. Предмет рассыпается в прах. Пока этого момента не наступило, он сохраняет все свои функции (рапирой можно по-прежнему фехтовать, книгу можно читать).

Вавилонское проклятие (Ритуал второго уровня)

Под воздействием этого ритуала жертва начинает использовать языки, на которых попросту невозможно общаться. Даже написанные ей слова выглядят полной бессмыслицей; что бы она ни писала и ни печатала, текст не будет иметь в глазах окружающих никакого осмысленного значения. Вавилонское проклятие позволяет не только с предельной эффективностью обуздать распространителей богохульства (и перетолков), но и лишить жертву способности к Доминированию. Число успехов, полученных при броске активации, определяет длительность ритуала: за каждый успех эффект продолжается один час, хотя если солнце взойдёт раньше, эффект прервётся. Жертва должна находиться в пределах слышимости, чтобы ритуал подействовал на неё, однако её Решительность налагает соответствующий штраф на бросок активации.

Дар: Язык животного или человека.

Чума лжеца (Ритуал второго уровня)

Как только вампир произносит проклятие, его жертва начинает извергать потоки жуков изо рта всякий раз, когда произносит неправду.

Активация требует от персонажа вступить в состязание Интеллекта + Образования + Фивейского Чародейства против Решительности + Силы Крови жертвы. Соппротивление происходит пассивно.

Дар: Щиток насекомого, целый и неповреждённый.

Увещевание к грешникам (Ритуал третьего уровня)

Всякий раз, когда жертве этого ритуала наносится урон, она получает дополнительные повреждения. Ранение переходит в следующую категорию тяжести - таким образом, три очка тупого урона превратятся в три пункта летальных, а три летальных - в три пункта аггравированных (аггравированные повреждения не усиливаются, тем самым не подвергаясь воздействию ритуала). Если жертва не получает никаких повреждений до конца ночи, то действие заклинания прерывается, хотя его можно вновь активировать уже следующей ночью.

Если жертва использует Соппротивление, то оно ослабляет уровень повреждений только тогда, когда урон должен был стать аггравированным. Другими словами, такое ранение наносит жертве аггравированный урон, который смягчается Соппротивлением.

Для активации ритуала персонаж должен вступить в состязание, используя свой Интеллект + Образование + Фивейское Чародейство против Решительности + Силы Крови жертвы (сопротивление происходит пассивно). Жертва не чувствует, что находится под действием ритуала, а потому не может понять, почему следующее ранение причиняет такую страшную боль.

Дар: Обрывок бумаги с именем жертвы. Этот обрывок необходимо сжечь на глазах у жертвы, на которую направлено заклинание.

Проклятие обречённости (Ритуал третьего уровня)

Заклинатель накладывает проклятие на некое действие, которое может совершить жертва. Если она действительно предпринимает такое действие, обычный бросок на это действие не применяется. Вместо этого делается бросок на удачу. Проклятие может носить и общий характер (*"Твой следующий удар в бою обречён на промах"*), и совершенно конкретный (*"Как только ты вкусишь крови слепого христианина в полуночный час..."*). Заклинатель сам делает этот выбор. Проклятие остаётся в силе, пока жертва не выполнит его условия. Если жертва подозревает, что она находится под воздействием этого ритуала, она может потратить пункт Воли и сделать бросок Самообладания + Решительности. Если ей удастся набрать больше успехов, чем заклинатель набрал при активации ритуала, эффект проклятия пресекается, не вступив в силу.

Для активации ритуала персонаж должен вступить в состязание Интеллекта + Образования + Фивейского Чародейства против Решительности + Силы Крови жертвы (сопротивление происходит пассивно).

Дар: Локон волос с головы жертвы.

Дар Лазаря (Ритуал четвёртого уровня)

Успешное проведение этого ритуала возвращает мертвеца к некоему подобию жизни - хотя даже в лучшем случае можно добиться лишь слабого отзвука его настоящей жизни. Несмотря на то, что ритуал воскрешает его из мёртвых, заклинатель не в силах вернуть ему душу - как и замедлить процессы гниения и разложения. Эта сила позволяет создать лишь подобие зомби, наделённого мучительным самосознанием и желающего только одного - обрести покой. Если ритуал пройдёт как планировалось, существо сохранит своим прежние характеристики (он получит доступ к своим старым Навыкам, хотя и не к Воле). Это жалкое существо не сможет залечивать раны и чувствовать что-либо по-настоящему - что, впрочем, наделяет его редкой стойкостью к повреждениям. Труп продолжает жить в течение такого количества ночей, сколько успехов дала активация ритуала. За каждый день, прошедший с момента смерти и до проведения ритуала, Рассказчик по своему желанию отнимает по одному очку всех трёх категориях Атрибутов и продолжает отнимать их после проведения ритуала. Когда какой-либо из Атрибутов

понимается до нуля, любые проверки, связанные с этим Атрибутом, проваливаются автоматически. Многократное оживление трупа возможно, хотя это делает его куда менее полезным и куда более отвратительным. Ходячий труп, потерявший все очки Здоровья из-за летальных повреждений, уже не сможет передвигаться, хотя будет оставаться в сознании и при необходимости - общаться (если только этому не препятствуют раны).

Командовать мертвецом может лишь ожививший его заклинатель, хотя он может приказывать зомби служить и другим. Не получив приказа, мертвец будет оставаться на месте и не предпримет никаких действий по собственной воле. Для проведения работы ему требуются указания хозяина, хотя всякий раз, когда его принуждают к выполнению поручений, он громко оплакивает свою участь.

Мертвец переносит все виды повреждений по тем же правилам, что и при жизни. Он поддерживает существование до тех пор, пока самое последнее очко Здоровья не получит аггравированного урона. Зомби не истекает кровью, поэтому даже если последнее очко здоровья получило летальный урон, необходимо атаковать его раз за разом, чтобы уничтожить окончательно.

Дар: Церковная облатка, положенная под язык усопшего.

Стигматы (Ритуал четвёртого уровня)

Хотя большинство ритуалов Фивейского Чародейства носят заметный ветхозаветный характер, Стигматы воплощают те самые муки, которые терпел Сын Божий в новозаветном каноне. Чародей обращает эти страдания в инструмент божественного возмездия. В момент активации ритуала жертва должна находиться в поле зрения заклинателя. Кровь начинает вытекать у неё из запястий, ступней и бока - согласно новозаветной традиции, пяти ран Христовых. За каждый раунд кровотечения смертные получают одно очко летального урона; Сородичи теряют по одному пункту Витэ. Если из-за ритуала вампир утрачивает Витэ полностью, он начинает страдать от летальных повреждений и может подвергнуться приступам безумия (**см.стр. 261**). Вампир, потерявший последнее очко Здоровья из-за летальных повреждений, впадает в торпор (**см.стр. 257**).

Выносливость жертвы налагает штраф к броску активации. Количество раундов, в течение которых жертва страдает от ритуала, эквивалентно числу успехов, полученных при броске Фивейского Чародейства.

Дар: Распятие, которое обращается прахом, как только ритуал вступает в силу.

Трансформация (Ритуал пятого уровня)

Заклинатель способен преобразовывать одни материалы или объекты в другие. Воду в кровь, ветку дерева в змею, человека - в соляной столб... Изменённые таким образом материалы или объекты становятся совершенно нормальными, земными аналогами того, во что их превратил заклинатель. А это значит, что Трансформация не поможет превратить жабу в Люпина, однако сможет превратить жабу в волка. Единственное, что ограничивает Трансформацию - она способна изменять только те объекты, которые уступают по размеру самому чародею, и превращённые существа не способны имитировать интеллект человека (или вампира). Таким образом, ту же самую жабу можно превратить в ребёнка, однако этот ребёнок не будет обладать человеческим интеллектом или выполнять сложные задачи, поскольку это всё та же лягушка, приобретающая черты ребёнка. Преображённые материалы или объекты возвращаются в изначальную форму с восходом солнца (хотя превращённый в ледяную статую человек, потеряв в таком виде руку, трансформируется обратно в человека с оторванной рукой и быстро истечёт кровью).

Если эта способность используется для трансформации другого существа, персонаж должен вступить в состязание Интеллекта + Образования + Фивейского Чародейства против Выносливости + Силы Крови жертвы (сопротивление происходит пассивно). Чародей должен находиться на расстоянии вытянутой руки от трансформируемого существа.

Дар: Капля жидкого золота.

Яростное возмездие (Ритуал пятого уровня)

Эта сила обрушивает на жертву божественное возмездие, обращая Витэ Сородичей в пламя внутри их вен. В отличие от других ритуалов Фивейского Чародейства, Яростное возмездие позволяет игроку "зарядить" его силу ещё до того, как он сделает последний бросок, и такой заряд может включать многократное вложение очков Воли (не забывайте, что игрок всё равно может тратить лишь одно очко Воли за раунд, поэтому активация ритуала может продлиться на несколько раундов). Каждое очко Воли, вложенное в ритуал, наносит жертве один уровень агgravированного урона и поглощает один пункт её Витэ по мере того, как кровь жертвы обращается божественным пламенем. Подробную информацию об огненных повреждениях см. на **стр. 251**. Если чародей обладает какой-нибудь вещью, принадлежавшей жертве, он может активировать ритуал в любой точке земного шара. В обратном случае вампиру необходимо видеть жертву собственными глазами. Вещь жертвы должна представлять для неё определённую важность - фотография покойной жены сработает, однако ключи от машины или мобильник - не обязательно. Лучше всего подходят компоненты, отделённые от тела жертвы - волосы, кусочки ногтей и т.д. Ритуал не работает на смертных или других сверхъестественных существах, хотя способен подействовать на гуля.

Бросок активации подвергается штрафу, равному Выносливости жертвы. Если чародей не набирает успехов, все пункты Воли, вложенные в ритуал, утрачиваются безвозмездно.

Дар: Глаз или рука заклинателя, вырванная или отрезанная. Сородич получает два уровня летального урона, добывая подобные ингредиенты.

Кольца Дракона

Реквием наделяет Сородичей множеством преимуществ, которые недоступны обычным смертным, однако едва ли все эти мелочные способности стоят того проклятия, которое обрушивает на них не-жизнь. Между тем, представители Ордо Дракул уверены, что и эти страдания не бесконечны. При помощи Колец Дракона участники ковенанта стремятся обойти силу проклятия, оставленную на основателе Ордена Божьей дланью, избавившись наконец от требований и ограничений не-жизни и вкусив блаженства истинной чистоты.

Кольца Дракона состоят из трёх отдельных учений, каждое из которых имеет три различных этапа. Как и Круак и Фивейское Чародейство, эта практика не принадлежит какому-либо определённому клану. Хотя представители ковенанта имеют доступ к любому из Колец - и ко всем им одновременно, - они понимают, что ещё ни один Сородич не достигал абсолютного совершенства, во всяком случае, ни один из известных Ордену. Персонаж должен обладать хотя бы одним очком Статуса в Ордо Дракул для получения доступа к Дисциплине. Игрок, купивший хотя бы один пункт этого Преимущества в ходе создания персонажа, может потратить одно из трёх стартовых очков Дисциплин на Кольца Дракона. Чтобы развивать своё мастерство в этой Дисциплине, персонаж должен по-прежнему иметь хотя бы один пункт Статуса в Ордо Дракул.

Активация любого этапа Колец не требует бросков или траты каких-либо характеристик (хотя некоторые из них улучшают броски или открывают доступ к способностям, которые ранее были закрыты для персонажа). Вампир всегда может

пользоваться известными ему этапами, и всякий эффект можно "выключить" в любой момент по желанию персонажа.

Новые пункты Колец Дракона приобретаются тем же образом, что и Дисциплины, причём количество уже известных персонажу этапов определяет "текущий уровень" и "новый уровень", доступ к которому ему только предстоит получить. Так, если персонаж знает пять этапов Колец Дракона, то для приобретения шестого он должен потратить 42 пункта опыта (по формуле $6 \times \text{новый этап} \times 7$ (множитель для внеклановых Дисциплин)).

Этапы каждого кольца персонаж должен изучать по порядку, однако он не обязан изучать одно кольцо целиком, чтобы перейти к следующему. Таким образом, персонаж, обладающий знанием двух этапов Кольца Крови вполне может изучать первый этап Кольца Зверя, не завершая третьего этапа Кольца Крови. Поскольку Кольца не представляют собой настоящей Дисциплины, они не ограничены максимальным значением Силы Крови. Так, персонаж не обязан иметь Силу Крови 6 для того, чтобы получить доступ к 6 разным этапам Колец. Тем не менее, повышение новых пунктов любого Кольца рассчитывается по правилам повышения внеклановых Дисциплин.

Кольцо Крови

Вампиры привязаны к крови живущих, поскольку только она поддерживает их вечную жизнь - но лишь самые слабые могут позволить себе питаться кровью животных. Кольцо Крови делает шаг к избавлению от этого ограничения, помогая вампирам питаться так, как они этого хотят, вместо того, чтобы до скончания времён оставаться рабами своего голода.

Первый этап: Замедление крови

Не-мёртвое тело Дракона требует меньше крови для своего поддержания, чем тела других, менее просвещённых Сородичей. Для пробуждения персонаж тратит один пункт крови за количество ночей, равное его Решительности. Таким образом, вампир с Решительностью 2 будет тратить один пункт Витэ только за каждое второе пробуждение.

Второй этап: Звериная кровь

Независимо от Силы Крови вампира он может питаться кровью людей и животных.

Третий этап: Постигание крови

Персонаж получает три пункта Витэ за каждые два, выпитые из человека, одновременно удваивая объём Витэ, полученный из тел Сородичей или других сверхъестественных существ.

Кольцо Напастей

Солнечный свет и огонь - два сильнейших врага Сородичей. Какая бы попытка вырваться за пределы проклятия не-жизни ни предпринималась вампирами, она может привести к успеху только тогда, когда вампир сумеет преодолеть эти препятствия. И хотя ещё ни одному Сородичу не удавалось справиться с ними по-настоящему, Кольцо Напастей служит хорошей платформой для начинания.

Первый этап: Покорение Красного Ужаса

Персонаж получает бонус +2 для противостояния безумию, спровоцированному видом пламени или солнечным светом. Попытки сопротивляться безумию страха, вызванному другими источниками, не имеет подобных бонусов.

Второй этап: Преодоление дневной спячки

Вампир может потратить одно очко Воли для того, чтобы бодрствовать целый день без каких бы то ни было штрафов (однако ему всё равно придётся следить за тем, чтобы солнечный свет не попал на его тело, а поддержание бодрствования с наступлением темноты потребует от него обычной траты Витэ). Запас дайсов в дневное время по-прежнему ограничивается Человечностью (см.стр. 267). Если же его потревожат во время дневного сна, он получит три дайса к броску на пробуждение.

Третий этап: Забытый поцелуй Солнца

В сумерках и на рассвете солнечный свет наносит Дракону только тупой урон, а не аггравированный, как обычно. Тем не менее, как только солнце взойдёт окончательно, его лучи будут причинять ему стандартный аггравированный урон. На море или в горах солнце полностью восходит за пять минут, а садится чуть дольше (10 минут). В чаще леса или в самом сердце города оно может подниматься медленно (10 минут), зато быстро садиться (5 минут).

Кольцо Зверя

Зверь всегда ищет возможности поглотить Человека, что, вероятно, представляет самое серьёзное испытание в обретении Колец Дракона. Если легенды не лгут, основатель Ордена бился со своим Зверем ещё до своего Обращения, а потому едва ли можно назвать удивительным, что он первым научился манипулировать им.

Первый этап: Наказание Зверя

Игрок тратит пункт Воли, чтобы его персонаж сумел автоматически побороть любой вид безумия. Он может бросать Решительность + Самообладание для сопротивления, вкладывая пункты Воли только в случае неудачи.

Второй этап: Отвлечение Зверя

Персонаж не тратит очков Воли для "оседлания безумия" и должен набрать только три успеха вместо пяти. Остальные правила остаются в силе (см.стр. 266).

Третий этап: Изнурение Зверя

Персонаж может каждую ночь проводить по часу в безумии (чаще всего это значит, что он находится в контролируемых условиях наподобие запертой комнаты или мест, далёких от посторонних глаз). После этого персонаж не будет подвержен приступам безумия до конца ночи, какой бы сильной ни была его провокация - если только он сам не пожелает поддаться ей.

Практики

Ключевые Дисциплины, которыми обладают Сородичи, не единственные сверхъестественные способности, находящейся в их мистическом арсенале. Достаточно часто возникают полностью новые техники по использованию Дисциплин, созданные при помощи необычного сочетания двух или более базовых сил, которыми обладают Проклятые. Как и в случае со стандартными Дисциплинами, эти техники, именуемые Практиками, могут быть освоены или выучены от других Сородичей тем же образом и по тем же правилам, что и большинство способностей, от которых они происходят. Любой вампир, обладающий необходимыми уровнями Дисциплин, теоретически может прийти к постижению Практики. Это зависит только от потраченного времени и стараний самого вампира.

Однако некоторые заявляют, что им удалось овладеть по-настоящему загадочными Практиками, что, по всей видимости, не так уж и далеко от истины. Сородичи могут оказаться неспособны изобрести некоторые наиболее сложные техники самостоятельно, без наблюдения со стороны опытного наставника. Более того, далеко не все Сородичи вообще слышали о существовании Практик. По самой своей природе они встречаются куда реже, чем классические Дисциплины, и их секреты порой даже сложнее постичь, чем технику уникальных Дисциплин, которыми обладают лишь представители некоторых родословных. Редкие Проклятые обладают знанием Практик, и ещё меньше могут изобрести свои собственные, полагаясь лишь на свой опыт. Чаще всего вампиры осваивают подобные техники как "секретное знание", переходящее от Сира к потомку, как важный урок Наставника, как похищенную тайну из хранилища ренегата или как любое другое явление, подходящее для истории.

Хотя большинство Сородичей потенциально может изучить Практику сразу по достижении необходимых уровней нескольких Дисциплин, препятствием может стать

"гордость создателя", степень которой зависит от личных качеств того, кто претендует на звание первооткрывателя Практики. Так, большинство Практик, основанных на Превращении и вовлекающих эту Дисциплину в процесс своего использования, известны как Практики Гангрел, в то время как основанные на Фивейском Чародействе будут считаться Практиками Ланцеа Санктум.

Здесь приведён краткий список Практик, которые может выучить (и с которыми может столкнуться) любой Сородич. Не забывайте, что если Практика используется на вампире, с которым персонаж связан кровными узами (**см.стр. 237**), то к броску её активации добавляется бонус +2. Информация по разработке собственных Практик представлена на **стр. 403**.

Искра узнавания (•••• Ясновидение, •••• Затемнение)

Знакомый незнакомец - искусная и востребованная Дисциплина, однако тот факт, что вампир не знает, чей облик примет по её активации, может добавить немало дёгтя в эту бочку мёда. Искра узнавания позволяет в два счёта решить эту проблему. Она позволяет вампиру понять, кого больше всего ожидает сейчас увидеть та или иная жертва, ещё до того, как Знакомый незнакомец будет использован (таким образом, Дисциплина и Практика активируются отдельно). Персонаж не получает возможности выбирать, чьё обличье ему принять, однако он точно знает, за кого будет принят жертвой, даже если никогда не встречал этой личности. Он мистически получает эту информацию и может действовать соответственно. Информация извлекается прямо из разума жертвы и позволяет узнать даже подробности поведения индивидуума, обличье которого он собирается принять. Например, персонаж узнаёт, что жертва готова принять его за отца, что он строг, но заботлив, что их пути в последнее время разошлись и они поссорились, хотя жертва теперь чувствует себя виноватой.

Вампир должен видеть жертву, которую он собирается обмануть, чтобы использовать эту Практику.

Цена: 1 пункт Витэ

Бросок: Интеллект + Эмпатия + Затемнение против Решительности + Силы Крови жертвы

Действие: состязание; сопротивление происходит пассивно.

Если вампир побеждает в состязании, он понимает, за кого его примет жертва. Если он ведёт ничью или проигрывает, он этого не узнаёт. Тогда он может вновь активировать Практику или просто использовать Знакомого незнакомца в надежде, что ему повезёт. В случае полного провала вампир считает, что знает, чей облик примет, однако в действительности превращается в другого.

Эту способность можно освоить за **21 очко опыта**.

Магический взор (•• Ясновидение, • Круак)

Обладатели этой Практики знают, как обострить своё мистическое зрение зачатками кровавой магии. Эта способность позволяет вампирам использовать Ясновидение для детального изучения ауры своих жертв или предметов с целью выявить в них присутствие тайных сил, наполняющих мироздание.

Цена: 1 пункт Витэ за сцену

Бросок: Сообразительность + Окультизм + Ясновидение

Действие: мгновенно

Вместо того чтобы воспринимать цветовые узоры, как в случае с Чтением ауры, персонаж видит потоки, приливы и отливы магической силы. Вампир, обладающий этой способностью, может извлечь многостороннюю информацию, включая: обладает ли этот предмет или персонаж собственной магией или находится под чужими чарами, исходит ли

магия непосредственно от предмета или персонажа или же в этом повинен внешний источник, какова натура этих чар (усиливающая, пагубная, иллюзорная), а также в подробностях может узнать тип и уровень применённой магии. Изучаемые объекты, способные на магию сами (вампиры или другие мистические существа) в спектре Ясновидения покрыты искрящимися потоками энергии. Хотя эта Практика и позволяет определить источники магии или зачарованные предметы, они не позволяют увидеть магию в действии (например, иллюзию или шар магического огня). Каждый успех, полученный при броске активации, предоставляет одну часть информации о магическом свойстве объекта.

Эту способность можно освоить за **10 очков опыта**.

Волевое тело (•• Сопротивление, • Мощь)

По-настоящему выносливые Сородичи могут воззвать к резервам своей силы воли, чтобы укрепить свои физические способности перед лицом опасности. С помощью этой Практики вампир обретает возможность наполнить своё сверхъестественно изменённое тело могуществом собственной воли, что позволяет ему на какое-то время отбросить негативные эффекты ранений.

Цена: 1 пункт Витэ

Бросок: Самообладание + Атлетика + Сопротивление

Действие: пассивно

Каждый успех, полученный при броске активации, позволяет вампиру игнорировать любые штрафы, наложенные ранениями, в течение одного раунда. Таким образом, три успеха позволяют ему пренебречь штрафами в текущем раунде и двух следующих. Новое вложение Витэ и бросок активации всякий раз будут наделять его теми же способностями при повторном использовании Практики.

Эту способность можно освоить за **10 очков опыта**.

Мгновенная трансформация (•• Стремительность, ••• Превращение)

Иногда превращение в зверя (или нечеловеческое существо) занимает слишком много времени. Разработанная представителями клана Гангрел Практика позволяет ускорить это преобразование даже не до секунды, а до мгновения ока - в буквальном смысле.

Цена: 1 пункт Витэ (вдобавок к цене самой трансформации)

Бросок: Выносливость + Выживание + Превращение

Действие: пассивно

Успех при броске активации означает, что персонаж изменяет форму мгновенно - с такой стремительностью, что он способен предпринимать полноценные действия в этом же раунде. Если бросок неудачен, то персонаж превращается по обычным правилам Дисциплины (за один раунд). Он просто теряет Витэ, потраченное на применение Практики, и обязан оплатить использование самого Превращения. В случае полного провала он не способен трансформироваться в этом раунде и теряет Витэ, потраченное на активацию Практики.

Обратите внимание, что эффект такой трансформации особенно полезен для тех вампиров, которые могут использовать несколько пунктов крови за раунд.

Эту способность можно освоить за **18 очков опыта**.

Железный облик (•• Затемнение, •• Сопротивление)

Иногда запугивание - лучшее оружие вампира, особенно если ему приходится иметь дело с врагами, не знающими о его настоящих способностях. Благодаря этой силе вампир

может выглядеть невосприимчивым даже к самым мощным атакам; всем окружающим кажется, что он может выстоять даже против ранений, которые с лёгкостью бы изувечили тело любого другого Сородича. Обладающие этой силой вампиры часто имеют репутацию неодолимых врагов, поскольку те, кто видел их в схватке, действительно верят, что они просто неуязвимы.

Цена: 1 пункт Витэ

Бросок: Интеллект + Выживание + Затемнение

Действие: мгновенно

Успешный бросок активации позволяет вампиру скрывать любые последствия своих ранений. Удары просто не оставляют видимого следа, а вампир не подаёт никаких признаков утомления, замедления или хромоты. Окружающим кажется, что он действует в полную силу, какими бы ужасающими ударами ни осыпали его враги. В действительности Железный облик не исцеляет ранений и не снижает наложенных ими штрафов, хотя всё выглядит с точностью до наоборот, не позволяя окружающим узнать истину о состоянии персонажа. Железный облик держится до конца сцены или до торпора, вызванного ранениями, которых персонаж не смог выдержать. Обладатели Ясновидения могут проникнуть за эту иллюзию по стандартным правилам Ясновидения против Затемнения (**см.стр. 172**).

Эту способность можно освоить за **10 очков опыта**.

Уроки стали

(• Ясновидение, ••• Сопротивление)

Некоторые по-настоящему неустрашимые вампиры обретают способность узнавать уровень боевых способностей своих врагов, добровольно подставляясь под удар. В конце концов, знание - сила, и с получением ран такие Сородичи получают возможность использовать их против своих врагов.

Цена: 1 пункт Витэ

Бросок: Решительность + Расследование + Сопротивление – Решительность врага

Действие: мгновенно

Чтобы использовать эту Практику, вампир должен сначала подставиться под атаку врага, наносящую хотя бы одно очко повреждений любого типа в ближнем бою. Получив ранение, персонаж делает необходимый бросок. Запас дайсов на этот бросок понижается на один (до максимума в пять) за каждую дополнительную часть информации, кроме первой. Можно искать только информацию, связанную с боем или военным искусством. Например, персонаж Джо решает узнать две единицы информации о Сородиче, который только что нанёс ему удар, поэтому Джо кидает Решительность 3 + Расследование 2 + Сопротивление - один за вторую единицу информации. Джо получает один успех, и Рассказчик сообщает ему, что противник отлично владеет своим клинком (Оружие 4), хотя физически и не слишком приспособлен к бою (Сила 1). Эту способность нельзя использовать на дальнобойные атаки или повреждения от Дисциплин. Например, удар Кровавым Хлыстом (ритуал Фивейского Чародейства) не предоставит игроку информации, а удар, упрочнённый Мощью, - предоставит вполне.

Эту способность можно освоить за **12 очков опыта**.

Частичная трансформация

(•••• Превращение, • Сопротивление)

С помощью этой способности любой вампир, умеющий принимать звериные или нечеловеческие обличья, может ограничиться только частичным преобразованием, наделяя себя одним качеством или характеристикой животного. Нос волка поможет в выслеживании добычи, а крылья птицы или летучей мыши - даже не наделяя вампира способностями к полёту, поскольку Сородичи просто не могут парить - удобны для смягчения падений или перепрыгивания небольших дистанций. Технически эту

способность можно использовать для отращивания когтей, однако это просто не нужно из-за соответствующей способности Превращения.

Цена: 1 пункт Витэ

Бросок: не требуется

Действие: мгновенно

Как только трансформация начинается, персонаж приостанавливает её, наделяя себя только теми чертами животных, которые ему нужны. По вполне очевидным причинам он может получать только те качества или черты, которыми обладают животные, формы которых он может принимать благодаря Превращению. Так, если он знает обличье волка и летучей мыши, то сможет отрастить крылья или волчий нос, но не хвост скорпиона или глаза ястреба. Частичные трансформации длятся в течение сцены, хотя персонаж может прекратить их раньше по своему желанию. Применение этой способности предоставляет бонус в один или два дайса, в зависимости от того, как видит обстоятельства её использования сам Рассказчик. Персонаж, использующий волчий нос, может получить два дайса к выслеживанию чего-либо по следу. Боевое использование волчьего носа добавит только один дайс к атаке и будет наносить летальный урон.

Эту способность можно освоить за **15 очков опыта**.

Молниеносный взгляд

(• Ясновидение, • Стремительность)

С помощью этой способности персонаж комбинирует эффект Обострённых чувств и сверхчеловеческой реакции, чтобы замечать любые детали быстро движущихся объектов, которые невозможно увидеть при помощи только одной из этих Дисциплин. Он способен заметить нужную карту в тасуемой колоде, засечь заряженную камору в Русской Рулетке, детально рассмотреть промелькнувший кадр на видеозаписи или в фильме и даже прочитать названия газет, проезжая на 60 милях в час мимо газетной стойки.

Цена: 1 пункт Витэ

Бросок: не требуется

Действие: пассивно

Всякий раз, когда персонаж хочет осмотреть предмет,двигающийся мимо него с чрезвычайно высокой скоростью, не позволяющей детально изучить его в обычных условиях, игрок может добавить пять дайсов к броску Сообразительности + Самообладания, используя эту Практику. (Исключительно быстрые или маленькие объекты могут наложить на бросок штраф от -1 до -3, если так пожелает Рассказчик, ослабив бонус до +2, +3 или +4 дайсов). Молниеносный взгляд работает до окончания сцены.

Эту способность можно освоить за **5 очков опыта**.

Истошающее касание

(•••• Ясновидение, •• Доминирование)

Лёгким прикосновением Сородич может на время заблокировать действие одного из органов чувств своей жертвы. Чаще всего эта Практика используется для допроса или ведения боя, чтобы ослепить или оглушить оппонента, однако другие чувства также подвержены её эффекту.

В сущности, вампир может помочь кому-либо не чувствовать боли от ран, так что Сородичи могут использовать эту Практику и на союзниках в экстремальных условиях.

Цена: 1 пункт Витэ

Бросок: Интеллект + Медицина + Ясновидение против Решительности + Силы Крови жертвы (если она сопротивляется); если жертва согласна, то бросок не требуется.

Персонаж должен коснуться жертвы (касание противника рассматривается на стр. 157 **World of Darkness Rulebook**) или ударить её в рукопашной схватке. Как только контакт будет установлен, жертва вступает в состязание с персонажем.

Если больше успехов набирает игрок, то вампир выбирает, какое чувство блокируется. Жертва слепнет, глухнет или лишается другого чувства. В случае ничьей или победы противника, сила просто не действует. В случае полного провала вампир сам теряет одно из чувств до окончания сцены. Исключительный успех позволяет лишить жертвы ещё одного чувства. Эффект длится до конца сцены. ("Бой вслепую" описан в соответствующем разделе на стр. 166 **World of Darkness Rulebook**).

Если вампир обладает большим уровнем Ясновидения, чем его жертва, он может лишить её сверхъестественного чувства (наподобие Спиритического прикосновения) вместо обычного.

Эту способность можно освоить за **21 очко опыта**.

Правдивый язык **(•• Доминирование, •• Величие)**

При помощи этой силы персонаж может оградить себя ото лжи других Сородичей, заставляя их говорить только правду, которую они знают. Ложь просто не может покинуть их рот, а язык буквально не поворачивается, если жертва хочет обмануть персонажа. Конечно, она может попросту промолчать, однако если всё-таки решает заговорить, то просто не может сказать неправду. Чтобы эффект вступил в силу, Сородич должен присутствовать рядом с жертвой.

Цена: 1 пункт Витэ

Бросок: Внушительность + Обман + Величие – Самообладание жертвы

Действие: мгновенно

Если бросок успешен, жертва обязана говорить только правду в течение раундов, равных количеству набранных успехов. Она может предпочесть и вовсе не говорить, однако среди Сородичей молчание часто приравнивается ко лжи.

Эту способность можно освоить за **12 очков опыта**.

Побороть свою главную, величайшую и страшнейшую слабость - жажду, которая заставляет меня нести смерть, и голод, пятнающий мою душу... Вот в чём моя задача - подчинить себе кровь и умерить свои потребности. Но каких союзников я смогу обрести в борьбе с такими потребностями?

Ритуалы Дракона

*Ты послал людей разобраться со мной, священник.
Ты заставлял их резать меня ножами, пронизывать стрелами, бить дубинами. Ты заставлял их жечь меня пламенем, и ты оставил меня умирать на солнце.*

Я всё это выдержал. Каждый раз я ускользал от тебя.

Тебе не остановить меня, священник.

Тебе не остановить меня прежде, чем я заберу жизненные соки из твоего тела и возложу тебя на алтарь твоего бессильного спасителя.

Письмо "Монткальмского Вампира" чужеземному священнику.

Датируется 1643 г.

Глава третья: Специальные правила и системы

Никогда не думал, что смерть унесла уже столько...

Т.С.Элиот, “Бесплодная земля”

В дополнение к преимуществам и способностям, проявляющимся в таких аспектах Реквиема, как Сила Крови и Дисциплины, вампиры подвержены определённым физическим, умственным и эмоциональным состояниям, мало похожим на состояния смертных, в мире которых они ведут своё тайное существование. Эта глава описывает и объясняет те или иные правила и условия, которые относятся непосредственно к персонажам Сородичей или влияют на вампиров иначе, чем на смертных.

Далее в этой главе рассматриваются следующие темы:

- **Свойства Крови:** Как Сородичи приобретают и применяют Витэ, а также какой уникальный эффект оно оказывает на вампиров.
- **Метка Хищника:** Как инстинкты заставляют вампиров реагировать друг на друга.
- **Традиции:** Как физиологические законы бытия влияют на Проклятых и какие ограничения (и какую защиту) они предоставляют.
- **Урон, Ранения и Лечение:** Человек, ставший одним из Сородичей, неизбежно сталкивается со страданиями – как и с их исцелением. Правила по использованию торпора тоже описаны здесь.
- **Безумие:** От безумия страха или безумия голода до вспышек бешеной ярости, Сородичи всегда могут поддаться приступам неконтролируемых желаний.
- **Человечность:** Как Сородичи борются со стремлениями Зверя и какую дань им приходится платить за приверженность своей этике.
- **Отклонения:** Когда нарушается умственное или нравственное состояние вампира, порой он может приобрести весьма опасные психологические наклонности.
- **Голконда и другие способы трансцендентности:** Некоторые из Сородичей полагают, что есть пути к преодолению вампиризма и к подавлению своего проклятия благодаря упорному труду или абсолютному пониманию своего состояния.

Свойства Крови

Кровь влияет на Сородича больше, чем что-либо иное. В течение нескольких секунд после кормления поглощённая кровь приобретает совсем иные качества, превращаясь в жидкость, которую сами вампиры называют Витэ. Витэ Сородича выглядит так же, как смертная кровь, однако работает оно по-другому. Витэ движется в организме по воле самого персонажа, а не биения его сердца. Сородичи не истекают кровью, когда получают ранения; немного Витэ может скопиться в ране, однако оно не вытечет, если только Сородич сам этого не захочет.

Свои сверхъестественные свойства Витэ сохраняет в течение нескольких минут после того, как оно покинуло организм вампира и стало доступно воздуху. После этого оно вновь становится обыкновенной кровью. Если бы гематолог исследовал бывшее Витэ, он обнаружил бы смесь крови из нескольких источников с чередой нарушенных клеток. Заклинатели, практикующие Фивейское Чародейство, умеют сохранять сверхъестественную силу Витэ и вне организма вампира: такая кровь никогда не теряет мистических свойств, которые могут в дальнейшем использоваться и другими ритуалистами.

Сородичи применяют Витэ для достижения множества целей. Как только вампир использует оккультную силу выпитой крови, её количество и концентрация в его теле уменьшается. Чем больше Витэ использует персонаж, тем бледнее и напряжённее становится его кожа и тем сильнее усыхает его тело. Вампир начинает всё меньше

напомянуть живое существо. Впрочем, с поглощением свежей крови вампир восстанавливает смертную внешность - во всяком случае, ту, которую он способен поддерживать.

Игрок может использовать пункты Витэ и Воли в пределах одного раунда. Трата Витэ всегда происходит пассивно. Даже если эффекты, которые предоставляет использование Витэ, и не выглядят пассивными (как, например, в случае с большинством Дисциплин), сам акт расхода Витэ пассивен.

Пробуждение

Одно очко Витэ вампир всегда тратит в течение дневной спячки. Если Сородич засыпает с полным отсутствием Витэ в организме (не слишком правдоподобный пример, но всё же такое возможно), он погружается в длительный торпор, окончание которого определяется его Человечностью и Силой Крови - как и в случае с потерей Здоровья из-за летального урона. Подробности можно найти в описании торпора.

Всякий раз, когда ваш персонаж просыпается, просто вычеркните одно очко Витэ в листе персонажа. Обычно это очко утрачивается с наступлением темноты, когда пробуждается большинство вампиров. Однако если вампир заставляет себя проснуться в дневное время, персонаж должен потратить Витэ, и если он засыпает снова до наступления темноты, по пробуждении ему также придётся потратить Витэ.

Фальшивая жизнь

Хотя вампиры мертвы, они способны имитировать некоторые элементы смертной жизни. Этот феномен известен вампирам как "жизненный румянец". Сородич может направить Витэ на внешние ткани, придав своей коже здоровый оттенок, или же вызвать сердцебиение и заставить лёгкие дышать в нормальном ритме. Сородичи, намеревающиеся вступить в половую связь - возможно, для отвлечения смертной жертвы, а может, и для обычного удовольствия, - могут использовать Витэ для активации соответствующих органов.

Обычно потребление смертной пищи или напитков вызывает у Сородичей рвоту. Если вампир хочет что-либо съесть или выпить, игрок должен потратить Витэ, которое вкладывается дополнительно к "жизненному румянцу", к которому он мог прибегать в течение предыдущей сцены. Однако потреблять пищу или напитки можно и без активации "румянца". В конце сцены персонаж шумно, обильно и кроваво прочищает свой организм посредством рвоты, так что лучше заранее убедиться в отсутствии свидетелей.

Подражание внешнему виду и функциям жизни или способности потреблять пищу обходится персонажу в одно очко Витэ за сцену. Тот и другой процесс происходит пассивно.

Физическое укрепление

Вампир может использовать Витэ для увеличения своей мускульной силы, скорости и проворства или способности сопротивляться ранениям. В игровых терминах это означает, что за каждый потраченный пункт Витэ он может добавить два дайса к одной Физической проверке, основанной на Силе, Ловкости или Выносливости. Улучшение длится в течение одного раунда и происходит пассивно.

Пример: *Трое недалёковидных головорезов окружают Князя Максвелла, полагая, что его можно хорошенько обчистить. Максвелл не хочет использовать Дисциплины, чтобы не подвергать опасности Маскарад, вместо этого намереваясь преподать им хороший урок, не выходя за рамки естественного. Он взывает к собственной крови, наращивая мускулы своего суховатого тела до мускулов молодого верзилы (а про себя жалея, что у него нет с собой ипаги). Благодаря Силе Крови 6 Максвелл может использовать по три Витэ за раунд. Он уже питался ранее этой ночью и обладает 15 Витэ. Поскольку все трое панков держат в руках пистолеты, он решает, что главное*

для него - не получить в драке пулю. Три Витэ подпитывают его Силу, увеличивая запас дайсов на шесть. Максвелл обрушивает этот удар на первого из грабителей (игрок вычёркивает потраченное Витэ в листе персонажа). На следующий раунд Максвелл тратит два очка Витэ для повышения броска Силы на 4 дайса, вырубая ещё одного хулигана. У него нет нужды беспокоиться из-за обильного употребления Витэ в бою. После того как ещё один головорез потеряет сознание, он намерен как следует подкрепить свои силы их обессиленными телами.

Лечение повреждений

Помимо прочего, персонаж может использовать Витэ для исцеления повреждений. Поскольку вампиры иначе переживают ранения и исцеляют их, нежели смертные, изучите подробности этого процесса на **стр. 253**. Обратите внимание, что расход Витэ для исцеления повреждений происходит пассивно.

Использование Дисциплин

Большинство Дисциплин не требует использования Витэ. Однако некоторые из наиболее сильных способностей всё-таки требуют определённого вложения Витэ - как, например, ритуалы Круака, Практики или редкие экзотические Дисциплины, известные некоторым родословным. Стоимость использования ритуалов или способностей можно найти в их описании.

Зависимость от крови

Даже смертные могут пробовать вкус украденных жизненных соков, которые наделяют их чрезвычайной силой и превращают в гулей (**см.стр. 242**). Эта особенность придаёт Витэ особенно деликатный вкус. Что может быть восхитительнее самой жизни? Украденный фрукт всегда слаще. Зверь, смертный, вампир или другое существо - *кто угодно*, кто пьёт кровь Сородича, рискует пристраститься к ней. Такие существа неизменно жаждут вновь причаститься к её могуществу. Персонаж может хорошо понимать, что эта жажда поработщает его, а возможно, даже разрушает изнутри, однако подобное знание не облегчает задачу сопротивления. Подобно пьянице, перед которым ставят стаканчик виски, такие существа часто клянутся порвать с этим навсегда - после вот этой стопки.

В игровых терминах это означает, что каждый раз, когда персонаж, пробовавший чьё-либо Витэ, вновь получает возможность вкушать его, он должен сделать бросок Решительности + Самообладания. Даже один успех означает, что ему удастся побороть в себе это стремление.

Чем больше он сдаётся, тем тяжелее становится сдерживаться. Каждый раз, когда персонаж поддается пристрастию к Витэ, его следующие проверки сопротивления теряют один дополнительный дайс к броску Решительности + Самообладания. В конце концов эти проверки становятся невозможными из-за нулевого запаса дайсов к броску, и единственное, что остаётся персонажу, - это бросок на удачу. К этому моменту персонаж уже целиком пристрастился к Витэ. Даже если ему представится возможность сопротивляться, он не захочет ей воспользоваться. Если же игрок *полностью* проваливает бросок Решительности + Самообладания в попытке сопротивляться искушению, он немедленно получает одно отклонение (**см.стр. 277**).

Пристрастившиеся к Витэ смертные и животные часто становятся одержимы желанием поглощать и обычную кровь, полагая, что так они смогут достичь хотя бы незначительного могущества. Также они нередко становятся абсолютно зависимы от вампира, предоставляющего им Витэ, с готовностью выполняя любую - *любую!* - их прихоть ради очередной дозы. Сородичи пользуются и такими слугами, хотя это сопряжено с определённым риском. Одержимость может принимать весьма необычные формы. Гуль может всё время наказывать себя за вымышленные проступки, чтобы

показать "хозяину" свою преданность. Двое гулей могут безумно ревновать повелителя друг к другу. Другой гуль может решить, что хозяин говорит у него в сознании, приказывая что-либо делать. А кто-то может поддаться и ещё более странным видам безумия.

Пристрастившиеся Сородичи иногда наносят себе повреждения, чтобы пить Витэ, сочащееся из раны. Также они нередко склоняются к совершению диаблери в стремлении получить ещё больше крови. Связь между пристрастием к Витэ и диаблери настолько сильна, что многие из вампиров и вовсе считают всякого, кто пристрастился к чужому Витэ, потенциальным диаблеристом и обвиняют их в любом необъяснимом исчезновении среди местных Сородичей. Даже если никто и не исчезал, Князь или Примоген могут держать пристрастившихся взаперти или насильно ввергать их в торпор. Двадцать пять лет такой спячки - вполне достаточно для того, чтобы Сила Крови вампира упала на единицу и чтобы пристрастие к чужому Витэ прошло...по крайней мере, физически. Память о пережитом наслаждении может вновь запустить этот цикл, хотя запас дайсов на проверки сопротивления будет восполнен.

Если смертному или вампиру удастся с успехом сопротивляться пристрастию к Витэ, он получает +1 бонус к дальнейшим попыткам сопротивления жажде. Такой персонаж может разорвать назревающее пристрастие, если игрок получит исключительный успех в проверке Решительности + Самообладания. Персонаж избавится от порочной жажды, словно её никогда и не было. Однако если он вновь попробует крови вампира, он снова почувствует жажду. Если он не поддаётся полной зависимости, жажда чужого Витэ может со временем пройти сама собой, хотя для этого персонаж должен избегать своего искушения. За каждый год, в течение которого персонаж не пробовал Витэ Сородичей, к броску Решительности + Самообладания на сопротивление зависимости добавляется ещё один дайс. Тем не менее, он не может полностью побороть пристрастия, пока не выбросит исключительного успеха.



Особые исключения

В исключительных случаях персонаж может пить кровь других вампиров, не подвергая себя опасности получить зависимость. Особенно важно то, что кровь, выпитая в момент Обращения, не провоцирует тяги к крови вампиров. В сравнении с ошеломляющей силой самого Обращения способности Витэ к порождению зависимости подобна лёгкому бризу посреди тайфуна.

Некоторые ритуалы также требуют поглощения крови другого вампира. Кровавые церемонии не вызывают зависимости у их участников. В этих случаях ритуалисты используют небольшое количество крови, которая направляется на определённую цель, в то время как обыкновенный "торчок" позволяет силе поглощённого Витэ пройти сквозь всю его сущность. Это можно сравнить с разницей между рецептом врача и дозой, которую принимает наркоман. Наркотик всё тот же, но вот количество, риск и эффект различаются в корне.



Старейшины, зависимость и диаблери

Пристрастие к Витэ, по-видимому, не представляет особой проблемы для вампиров, достигших такого возраста и могущества, на котором кровь смертных перестаёт их питать. Такие вампиры пьют кровь других Сородичей, не подвергаясь, однако, риску получить отклонение или потерять контроль...по меньшей мере, пока они не совершат диаблери. В таком случае старейшина рискует получить зависимость от диаблери. (Как будет видно далее, сам факт питания кровью вампира отнюдь не равнозначен совершению диаблери). Зависимость от диаблери работает так же, как и зависимость от Витэ, однако

персонаж должен делать проверку Решительности + Самообладания, чтобы противиться желанию диаблеризовать другого вампира, даже если персонаж понимает, что его преступление может быть с лёгкостью раскрыто в ближайшее время и привести к катастрофе. Мало какие опасности ужасают Сородичей так, как существование старейшин, зависимых от диаблери.

Диаблери

Акт диаблери, иногда носящий поэтическое название Амаранта в честь неувядающего цветка, заключается в поглощении не только крови, но и души Сородича. Нет никакой нужды объяснять, что диаблери считается чудовищным преступлением, зачастую внушающим ужас в сердца старейшин и изо всех сил преследуемый их силами, но недостаточно понятным и слишком загадочным для молодых вампиров. И если на поглощение крови других вампиров Сородичи смотрят с пренебрежением, то диаблери считается величайшим преступлением против общества и расы вампиров в целом.

Однако это считается преступлением не только с точки зрения правосудия. Диаблери предоставляет множество преимуществ - наряду с недостатками и социальным клеймом. Именно поэтому старейшины так боятся его. Фактически оно представляет собой потенциальный уравниватель силы молодых вампиров, использующих этот жуткий способ для достижения могущества и не желающих тратить время и силы на увеличение Силы Крови.

Совершение диаблери

В сущности, диаблери - довольно прямолинейный процесс. Самое важное здесь - чтобы потенциальная жертва находилась в торпоре, когда её душа слишком слаба, чтобы помешать застать себя врасплох, а её тело расслаблено. Большинство потенциальных диаблеристов совершают свои преступления на вампирах, проткнутых колом или уже находящихся в торпоре. Мало что так разжигает интерес рвущегося к могуществу неоната, как слух о спящем старейшине. Тем не менее, обществу Проклятых известны и чрезвычайно жестокие вампиры, собственноручно забивающие своих жертв до погружения в топор.

Диаблерист должен выпить всё Витэ, которое находится в организме его жертвы. После этого он должен продолжать пить, высасывая демоническую энергию, анимирующую мёртвую плоть вампира. Преимущества диаблери может получить только один вампир; котерия диаблеристов не может выпить душу одной жертвы и разделить её между собой.

Поглощение души требует проверки Решительности + Выносливости со стороны диаблериста. Это продолжительное действие. Он должен набрать число успехов, равное Воле его жертвы. Каждый бросок отражает один раунд этой попытки. Предполагается, что результаты записывает Рассказчик, так что игрок не может в точности знать, что происходит с его персонажем - во всяком случае, до конца. Штрафы за обстоятельства (например, связанные с ранениями или проклятиями) влияют на все проверки Решительности + Выносливости. Более того, если в момент проверки диаблерист пребывает в безумии или пытается "оседлать волну" (**см.стр. 266**), броски проходят с дополнительным штрафом -3. Количество попыток ограничено значением Воли диаблериста. Если он не успевает набрать необходимое число успехов в течение этих попыток, душа жертвы оказывается слишком могущественна или слишком хорошо защищена, чтобы её мог поглотить такой персонаж. Вместо этого жертва встречает Окончательную Смерть.

Игрок не может вкладывать Волю в проверки на совершение диаблери, как и не может усиливать Атрибуты (кровью, Дисциплинами или мистическими артефактами). Только базовая Решительность и Выносливость персонажа учитывается при таком броске.

Полный провал: Душа жертвы вырывается на свободу в момент её поглощения, причиняя жуткую травму сознанию диаблериста. Диаблерист испытывает стандартную потерю Человечности (см. ниже) и получает соответствующее отклонение по выбору Рассказчика. Жертва встречает Окончательную Смерть и не может быть диаблеризована.

Провал: Персонаж просто не продвигается к моменту поглощения чужой души, поскольку она борется за свою свободу.

Успех: Персонаж продолжает высасывать душу поверженного Сородича, смешивая её со своей.

Исключительный успех: Сородич делает настоящий прорыв к поглощению чужой души.

После того как Сородич забрал всю кровь своей жертвы, но ещё до того, как он наберёт достаточно успехов для поглощения его души, у игрока есть возможность прекратить кормление и позволить жертве попросту встретить Окончательную Смерть в (относительном) покое.

По завершении диаблери Человечность вампира автоматически понижается на один. Диаблеризованный Сородич мгновенно обращается прахом, независимо от того, каким физическим возрастом он обладал в момент Амаранта.

Преимущества диаблери

Если жертва обладала большей Силой Крови, чем поглотивший её Сородич, то диаблерист мгновенно повышает Силу Крови на один. Сила Крови увеличивается только на один, независимо от разницы в Силе Крови обоих вампиров. Это повышение не нужно оплачивать в очках опыта.

Поглотив душу поверженного Сородича, диаблерист фактически поглощает и часть его знания. Он получает один пункт в Навыке или Дисциплине, которой диаблеризованный вампир обладал на более высоком уровне, чем убийца. Это передаёт диаблеристу несколько пунктов в соответствующем Навыке или Дисциплине, даже если он и не имел ни одного очка в этих характеристиках до Амаранта. Например, если неонат с Затемнением 3 диаблеризует старейшину с Затемнением 2, то он не получит дополнительных очков в Затемнении - он и так знает о Затемнении больше, чем сам старейшина. Вампир не может получить таким образом доступ к уникальным династическим Дисциплинам, если только сам не является членом родословной, практикующей эту Дисциплину (**см.стр. 394**). Также диаблерист не может превышать значение характеристик, определённое его уровнем Силы Крови (хотя если Сила Крови увеличивается в результате диаблери до такого уровня, на котором он может получить эту характеристику, он может её выбрать). Это увеличение не нужно оплачивать в очках опыта.

Необходимо заметить, что единственной выгодой в диаблеризовании вампира с меньшим значением Силы Крови является обретение дополнительных пунктов в Навыке или Дисциплине. Минусы, тем не менее, остаются прежними.

Минусы диаблери

Как уже говорилось выше, если вампир совершает акт диаблери, его Человечность автоматически понижается на один. Это провоцирует стандартную проверку Человечности на предмет приобретения отклонений (**см.стр. 277**).

Вампир, совершающий Амарант, рискует впасть в зависимость от крови, когда поглощает Витэ и душу поверженного врага. Больше информации о такой зависимости см. на **стр. 229**. Проверка делается один раз, а не за каждый глоток, поскольку вампир просто пьёт кровь своей жертвы, пока не диаблеризует её.

Наконец, Амарант окрашивает саму душу диаблериста по завершении этого преступления. Аура персонажа покрывается чёрными прожилками, которые говорят о его грехе тем, кто способен видеть подобные вещи (**см.стр. 173**). Эти прожилки остаются в

ауре диابلериста в течение одного года за каждый пункт Силы Крови, которым обладала жертва. Это число может складываться: так, вампир, диаблеризовавший двух жертв с 6 уровнем Силы Крови, сохраняет следы своего преступления в ауре на протяжении 12 лет. Если же он диаблеризует жертв с определённым разрывом во времени, то дополнительные годы накладываются к окончанию последнего периода. Например, если Сородич диаблеризует вампира с 4 уровнем Силы Крови, а двумя годами позже - Сородича с Силой Крови 5, то чёрные жилки будут держаться в его ауре на протяжении семи лет после совершения второго диаблери - или дольше, если он не сойдёт со своего чудовищного пути и повторит преступление снова.

Ограничения

Только вампиры способны на диаблери. Гули, Люпины, смертные и другие существа не принадлежат расе Проклятых и поэтому просто не могут поглощать души Сородичей. Более того, только вампиры могут подвергнуться диаблери. Те же самые гули, оборотни или смертные не несут в себе искру Реквиема, анимирующего их плоть, и их души не могут быть поглощены таким способом.

Невозможно диаблеризовать вампира в Голконде. Само собой, потенциальный диаблерист может попробовать это сделать, однако душа его жертвы просто ускользнёт от поглощения. В такой ситуации делайте стандартные проверки (лучше будет, если Рассказчик будет делать броски за игрока), однако сообщите игроку, что его персонаж чувствует, как в ходе этого жуткого преступления что-то проходит не так.

Диаблеризованный вампир никогда не остаётся в виде призрака, поскольку диаблерист поглощает саму его душу, которая могла бы войти в число неупокоенных мертвецов.

Пример диаблери

Веньен-Гангрел получает указание передать некое сообщение наперснику своего Сира, вампиру из клана Мехет. Когда Веньен добирается до места встречи, он обнаруживает только следы крови и израненного Носферату, впавшего в торпор. Веньен понимает, что перед ним великолепный шанс, который просто нельзя упускать: он может диаблеризовать этого Носферату, и если даже кто-нибудь поднимет шум, всегда можно будет свалить вину на пропавшего Мехет.

У спящего Носферату осталось только одно очко Витэ, которое Веньен без труда поглощает. Затем начинается процесс диаблери, на который у Веньена хватает только семь раундов, поскольку значение его Воли равно семи. Рассказчик бросает 6 дайсов (Решительность + Самообладание Веньена), что даёт два успеха. Воля Носферату также равна семи, так что Веньену необходимо набрать ещё пять успехов для завершения диаблери, однако сам он этого не знает. Веньен решает продолжать, и Рассказчик делает ещё один бросок, на этот раз получая три дополнительных успеха. Веньен настаивает на продолжении, преисполненный решимости завершить преступление, несмотря на упорство старого Призрака. На третий раунд Рассказчик выбрасывает ещё два успеха, сообщая Веньену, что диаблери завершено.

Человечность Веньена автоматически падает с 5 до 4 в наказание за его злодеяние, так что игрок бросает 4 дайса для того, чтобы выяснить, получает ли Веньен какое-нибудь отклонение. Как и следовало ожидать, он проваливает бросок, и Рассказчик решает, что Веньен приобретает отклонение в форме кровавого анимизма. Желчный голос погубленного Носферату бесконечно вопит у него в голове. С другой стороны, Гангрел чувствует прилив силы. Носферату обладает 4 уровнем Силы Крови, а Веньен - только вторым, так что теперь его Сила Крови повышается до 3. Вдобавок он решает приобрести очко Затемнения, которым он и вовсе не обладал до этого. Всё, что теперь остаётся Веньену, - это надеяться, что никто не станет вглядываться в его ауру в течение следующих четырёх лет, поскольку чёрные жилки не пропадут до окончания

этого срока. При определённой удаче и разумном использовании свежеприобретённого Затемнения он сумеет оградить себя от ненужного внимания. В этом ему поможет пропавший Мехет, который покинул домен по неизвестным причинам.

Винкулум

Притягательная сила Витэ оказывает особое воздействие на Сородичей или смертных, которые многократно вкушали крови одного и того же вампира. В таком случае эмоциональная зависимость от определённого вампира добавляется к фундаментальной жажде крови. Сородичи называют эту зависимость Винкулумом, Узами Крови или клятвой крови. Вампир, наложивший узы, носит название повелителя; подчинённый ему Сородич или человек называется его рабом.

Некоторые Сородичи утверждают, что, обретая Винкулум, они ближе подходят к формированию истинной любви среди Проклятых. Если это действительно так, то подобная любовь может вызывать только ужас, поскольку она пуста и искусственна. Она просто не может быть настоящей любовью, поскольку Винкулум представляет собой не более чем сверхъестественную привязанность. Для большинства вампиров этот эффект служит жутким напоминанием о том, что им было доступно в утраченной жизни, прежде чем Реквием превратил их эмоции в слабое эхо былых страстей. Жертва Винкулума чувствует абсолютную преданность повелителю и готова практически на всё ради него. Даже Доминирование не в силах преодолеть чувства раба к хозяину. Величие способно подействовать на его чувства, не нарушая, однако, преданности повелителю.

Чаще всего Сородичи налагают Винкулум на смертных. Гуль неизбежно становится рабом вампира уже через несколько дней, недель или, самое большее, месяцев. Также Сородичи могут привязывать к себе и других вампиров. Однако никто не может быть привязан сразу к нескольким повелителям. Преданность одному Сородичу пресекает возможность Винкулума по отношению к другому вампиру – во всяком случае, до тех пор, пока хозяин раба продолжает существовать.

Отношение к Винкулуму

Большинство Сородичей испытывают здоровый страх перед Винкулумом. Они знают, как все вампиры обходятся со своими рабами, и вздрагивают от одной мысли, что когда-нибудь они могут стать одной из пешек в руках окружающих их чудовищ. В большинстве городов Князь или другой сановник может разрешить применение Винкулума только в качестве наказания за неповиновение. Князь, слишком часто прибегающий к такому способу подчинения окружающих, может спровоцировать мятеж. Сородичи, верящие, что Винкулум дарует вечную любовь (а может быть, и является настоящей любовью), могут пить кровь друг друга, чтобы сформировать взаимные узы. Вдобавок, они прекрасно знают, что двусторонние узы защищают их от подчинения кому-либо другому.

Инвиктус терпимы к Винкулуму в большей степени, чем любой другой ковенант. Старейшины этой фракции видят в подобных узах удобный инструмент, позволяющий безраздельно править своими слугами. В некоторых городах старейшины регулярно подвергают своё потомство и всех своих единокровных Винкулуму; в большинстве доменов, однако, Сир не имеет права подчинить себе потомка Узами Крови без специального разрешения со стороны Князя. Князя не любят Сородичей, которые испытывают скорее привязанность к своим Сирам, чем страх перед законным правителем. Старейшины Инвиктус, как правило, соглашались с этим ограничением, поскольку в обратном случае слишком много вампиров восстали бы против ковенанта. К тому же, это бы слишком явно противоречило заявлениям о меритократии в иерархии Инвиктус.

Представители других ковенантов либо относятся к Винкулуму с крайним неодобрением, либо просто так заявляют. Орден Дракона рассматривает Винкулум как отвлекающий факт - это эмоциональный груз, рассредоточивающий внимание, которое

следовало бы сфокусировать на чём-то другом. Ланцеа Санктум считают, что Проклятые должны служить только Богу и Лонгину. Картианцы видят в Винкулуме высшую точку тирании старейшин, борющихся с демократией, в то время как отстранившиеся презирают саму мысль о служении кому-либо, кроме самих себя. Аколиты просто считают, что Винкулум нужно признать как ещё один аспект проклятия вампиризма, хотя принуждение других к клятвам крови и не имеет духовного значения. Тем не менее, политические и религиозные догмы редко мешают членам этих ковенантов устанавливать с кем-либо Узы Крови, если это играет им на руку.

Игровая механика

Всякий раз, когда персонаж пьёт кровь другого вампира, его эмоциональная привязанность становится крепче. Он может иметь несколько частичных ступеней Винкулума к любому количеству вампиров. Однако как только формируется третья ступень Винкулума, другие (частичные) Винкулумы устраниаются.

Первое кормление чужим Витэ создаёт лишь умеренный интерес, который, однако, перевешивает восхитительный вкус могущества, заключённого в Витэ. Персонаж понимает, что кровь другого вампира ласкает его вкус, однако донор этой крови пока не получает никакой силы над реципиентом.

Следующее кормление порождает более сильную связь между двумя Сородичами, уже превосходящую обыкновенное пристрастие к Витэ. Реципиент видит в доноре этой крови фигуру, неоспоримо важную для его Реквиема, хотя он едва ли может быть назван поработённым. Интерес персонажа может принять форму привязанности, доверия, восхищения или позывов к защите донора - в зависимости от личности самого персонажа. Рассказчик может попросить игрока сделать бросок Решительности + Самообладания, если его персонаж пытается напасть на потенциального повелителя или в значительной степени помешать его интересам. Донор же получает +1 дайс ко всем социальным проверкам, направленным на его потенциального раба.

Третье кормление практически неизбежно создаёт полный Винкулум. Поскольку обычно он возникает именно после этого раза, большинство вампиров считает, что *"три кормёжки – и будешь связан по рукам и ногам"*. Однако Сородичи, обладающие сильной волей или могущественной кровью, иногда могут воспротивиться эффекту третьего кормления. Когда персонаж пьёт кровь одного и того же вампира в третий раз, попросите игрока сделать бросок Выносливости + Решительности. Модифицируйте бросок разницей между Силой Крови обоих вампиров. Если потенциальный раб обладает большим значением Силы Крови, добавьте разницу в виде дайсов. Если большим значением Силы Крови обладает донор, вычтите её. Если модифицированный бросок Выносливости + Решительности даёт исключительный успех, Винкулум "не срабатывает", хотя потенциальный раб по-прежнему чувствует большую привязанность к своему несостоявшемуся повелителю. Если такой персонаж пьёт кровь другого вампира в четвёртый раз, сделайте ещё один модифицированный бросок Выносливости + Решительности, чтобы узнать, не сформировались ли Узы на этот раз. Рано или поздно любой вампир поддастся их воздействию.

В том случае, если вампир пьёт кровь сразу нескольких доноров (например, смешанную во время коллективного ритуала) и если для него существует риск получить третий Винкулум, то за основу берётся самая сильная кровь в этой группе. Если Винкулум не формируется, переходите к менее сильной крови и т.д., и т.д. Если смешанная кровь взята у вампиров с одинаково сильной кровью, случайным образом определите, какую кровь взять за основную. Например, Венъен-Гангрел имеет две ступени Винкулума по отношению к двум другим членам своей котерии. Все они смешивают кровь в кубке, который передаётся по кругу в ночь перед шабашем. Поскольку для Венъена это уже третий случай поглощения крови своих товарищей, он может получить Узы Крови с одним из них. Он делает первую проверку на Винкулум против товарища с самой сильной

кровью. Если Винкулум не сформировался, он проверяет себя на Винкулум против другого товарища.

Персонаж, обладающий большим значением Силы Крови, чем его донор, имеет шанс сопротивляться формированию Винкулума. Один раз за каждую ступень Винкулума игрок может потратить пункт Воли и сделать бросок Выносливости + Самообладания (пункт Воли не предоставляет трёх дополнительных дайсов на этот бросок). Если он преуспевает, на этой стадии Винкулум не пускает своих корней. Однако это не отменяет предыдущих стадий Винкулума. Так, например, игрок, преуспевший в броске на второй стадии, не отменяет эффекта первой. Если персонаж снова пьёт кровь того же вампира, он может сделать ещё один бросок (вложив в него очко Воли), чтобы посмотреть, появилась ли вторая стадия. Вампиры с равной Силой Крови подвержены Винкулуму по обычным правилам. Им не позволено делать бросков Выносливости + Самообладания с целью избавиться от угрозы Винкулума.

Само собой, подвержение раба эффекту Винкулума наделяет его повелителя определёнными преимуществами. Повелитель может использовать на рабе некоторые эффекты Доминирования, не устанавливая с ним зрительного контакта (**см.стр. 180**). Рабу достаточно просто слышать его голос.

Кроме того, повелители пользуются любовью своих рабов, какой бы искусственной и принуждённой она ни была. Повелитель получает бонус +2 ко всем Социальным броскам, направленным на его раба. Более того, рабы должны проходить проверку Решительности + Самообладания со штрафом -3 всякий раз, когда они хотят предпринять действие (или пребывать в бездействии), зная, что это может косвенно повредить их повелителю. Например, гуль, который не хочет бежать к своему повелителю, когда видит явно враждебного Сородича, врывающегося в его убежище, должен пройти такую проверку. Раб, пытающийся напрямую противодействовать своему повелителю - например, тот же гуль, собравшийся воткнуть кол в сердце своему повелителю, пока он спит, - должен пройти проверку Решительности + Самообладания со штрафом -5. Провал в любом из этих бросков означает, что раб не может действовать против своего повелителя (или позволить ему оказаться в опасной ситуации). Полный провал в любом из этих бросков означает, что рабу не будет позволено делать этот бросок ни разу за следующий месяц, поскольку он будет попросту не способен допустить, чтобы его повелителю нанести какой-либо вред.

Избавление от Винкулума

Сородичам известно лишь несколько способов вырваться за пределы Винкулума. Большинство из них основывается на Окончательной Смерти повелителя. Торпора недостаточно. Некоторые вампиры рассказывают, что в какой-то момент они просто почувствовали, как разорвалась связывающая их цепочка, и они поняли, что их повелителя больше нет. В других случаях Сородичи продолжали исполнять волю своих хозяев даже через несколько лет после того, как их рабство должно было завершиться. Такие случаи означают, что некоторые рабы просто слишком зависимы, а некоторые хозяева - слишком добры, так что даже бывший раб искренне хочет исполнить последнюю волю своего повелителя... или то, что, по его мнению, хозяин мог ему приказать.

Винкулум может распасться и просто со временем. Смертный утрачивает привязанность после года, в течение которого он ни разу не пробовал крови своего повелителя. Всего один глоток крови за год может продергать рабство смертного в неопределённом состоянии.

У Сородичей избавление от Винкулума отнимает намного больше времени. Некоторые остаются под его действием в течение десятилетий торпора своих повелителей. Менее убедительные истории повествуют об Узах, длившихся даже в течение сотен лет раздельного существования повелителя и раба, уже после того как все

остальные забыли, что один из старейшин подчинён другому Винкулумом - пока повелитель не появлялся вновь и не требовал от другого исполнения клятвы крови.

Обычно успешный бросок Решительности + Самообладания может освободить персонажа, который более 50 лет не пробовал крови своего повелителя. Игрок делает такой бросок каждый 50 лет раздельного существования. Это правило приобретает особенную важность в течение "исторической хроники", повествующей о не-жизни нескольких игроков в течение нескольких столетий.

Дурное обращение также может ослабить Винкулум. Если повелитель даёт своему рабу повод ненавидеть его, то подобная ненависть может порой оказаться куда сильнее искусственной преданности. Когда любовь, ужас и ненависть борются в сердце раба, результатом может стать нападение и жестокое убийство хозяина. Будет это нападение успешным или нет, сам раб запросто может сойти с ума. Мы не можем предоставить вам какой-либо точной системы по управлению ненавистью или сумасшествием. Слишком многое зависит от деталей обращения повелителя с его рабом, личности самого раба и важнейших событий, которые повлияли на его разум.

Кровная связь

Вампиры называют друг друга "Сородичи", однако некоторые из них куда ближе к значению этого термина, чем другие. Связь между Сиром и его потомком наполнена сверхъестественной силой. Сородичи могут влиять на свою непосредственную, прямую "семью" при помощи Дисциплин с куда меньшими усилиями, чем на других вампиров.

С этой точки зрения все Сородичи в пределах двух Обращений "в любую сторону" от персонажа считаются его прямыми родственниками и подвержены описанным ниже эффектам. Таким образом, персонаж получает бонус крови к попыткам воздействовать на своего Сира, Сира его Сира, потомка или потомка своего потомка.

Персонаж получает бонус +2 к попыткам повлиять на ближайших "родственников" при помощи Дисциплин. Эти Дисциплины включают Ясновидение, Доминирование, Кошмар и Величие. Другие случаи, позволяющие применять этот бонус, описаны в соответствующих разделах **Главы 2**. Некоторые династические Дисциплины могут использовать этот же бонус (и Рассказчики должны иметь в виду этот эффект, когда игроки создают новые Дисциплины; подробности см. в **Приложении I**). При помощи упомянутых Дисциплин персонаж может попытаться воздействовать на "родственников" напрямую. Бонус не действует, если персонаж воздействует с помощью Дисциплины на самого себя, а потом что-либо делает другому вампиру. Например, персонаж не получает бонуса на удар своего единокровного с помощью Мощи. Другими словами, косвенное влияние не имеет бонуса. Персонаж, использующий Спиритическое касание (Ясновидение) также не получает бонуса, поскольку этот эффект воздействует на самого персонажа, независимо от того, как он воспользуется этой способностью. Силы, воздействующие на жертву автоматически, также не получают бонуса. Наконец, бонус крови не применяется к защите означенной жертвы (логично, что если вампир получает равнозначный бонус с его жертвой, то бонус фактически просто не применяется). Бонусом награждается только тот вампир, который активно использует ту или иную силу.

Пример: *Князь Максвелл решает, что он больше не хочет спорить со своим потомком, Персефой Мур, и приказывает ей выбросить причину дискуссии из головы - отдав соответствующую команду Доминирования. Обычно запас дайсов на такой бросок у Максвелла составляет 12. Поскольку Персефона - прямой потомок Максвелла, он получает 14 дайсов на эту проверку.*

Вкус семьи

Сородичи могут сказать, насколько они близки друг другу, по вкусу их крови (с полным риском попасть под зависимость, которой она угрожает). Кровь одного Сородича

не похожа на кровь другого; вкусовые рецепторы Проклятого подсказывают ему, кто из соклановцев ближе к нему по крови, а кто - дальше.

Когда Сородич пробует Витэ, игрок может сделать бросок Интеллекта + Оккультизма. С активированными Обострёнными Чувствами (Ясновидение) он получает бонус +2 к этому броску. Одного успеха достаточно, чтобы сказать, принадлежит ли кровь Сородичу одного с ним клана, или определить, принадлежит ли она кому-либо из его "семьи" - то есть ближайшей группы Сиров и потомков (см. предыдущий параграф "**Кровная связь**"). Два успеха позволяют ему распознать клан (если только Сородич пробовал кровь представителей разных кланов). Или же два успеха могут сказать персонажу, находится ли хозяин этой крови в пределах двух поколений от него самого (например, является ли он его Грандсиром или потомком его потомка).

Также персонаж может мистическим образом распознать кровь своих смертных родственников, если ему довелось выпить её, не зная, кому она принадлежит. Для этого делается проверка Интеллекта + Оккультизма.

Пример: Носферату Грегор пробует Витэ Сородича, которого он планирует диаблеризовать. Игроку удаётся получить четыре успеха в проверке Интеллекта + Оккультизма, направленной на выяснение, есть ли у Грегора какое-нибудь представление о происхождении этой крови. С четырьмя успехами Грегор однозначно определяет, что вампир, которого он едва не диаблеризовал, в действительности Сир его Сира! Если бы игрок Грегора получил только один успех, Грегор понял бы только то, что этот Сородич достаточно близок к нему по очереди Обращений. Если бы такой связи не существовало, один успех просто определил бы, что этот вампир принадлежит к клану Носферату.

Кровавая симпатия

В некоторых случаях Сородич может почувствовать близость своих "родственников" (что следует из правил кровной связи) или узнать, что с ними происходит. Обычно это происходит спонтанно, когда "родственник" переживает сильное чувство или состояние наподобие безумия, получает смертельную рану или наслаждается диаблери.

В таких случаях Рассказчик может попросить игрока сделать проверку Сообразительности + Оккультизма. Число успехов свидетельствует о количестве информации, которую персонаж получает из захвативших его чувств. Активация Обострённых чувств (Ясновидение) добавляет два дайса к этой проверке.

Полный провал: При броске на кровавую симпатию полный провал невозможен.

Провал: Ничего не происходит.

Успех: Персонаж испытывает сильное чувство, которое переживает другой Сородич, и получает общее представление о направлении и дистанции между ним и его родственником.

Исключительный успех: На мгновение персонаж словно становится другим вампиром. Он точно знает, что происходит и где находится этот Сородич.

Персонаж может попытаться направить свою психическую осведомлённость и таким образом узнать о деятельности другого Сородича. Это стоит один пункт Воли, который не даёт никаких бонусов на бросок Сообразительности + Оккультизма. Также персонаж может вложить очко Воли для того, чтобы попытаться передать родственнику собственное чувство. Его родственник должен сделать успешный бросок Сообразительности + Оккультизма, хотя игрок и не узнает, удалось ли ему "послать" сообщение. Кровавая симпатия, по всей видимости, действует на расстоянии, не превышающем 50 миль или границы метрополиса. 50-мильное ограничение применяется и на воздействие на родственников при помощи Дисциплин. Например, если вампир проводит ритуал Фивейского Чародейства на родственнике, который находится в 500 милях от него, он утрачивает свой бонус.

Сородичи и благословляют, и проклинают свою кровавую симпатию. Если Сородич уничтожает или диаблеризует другого вампира, его Сир, потомок и другие единокровные

могут почувствовать это. Едва ли кто-то из них сумеет точно узнать, что случилось и кто совершил преступление, однако потенциальные убийцы (и диаблеристы) должны учитывать такую возможность. Иногда Сородичи беспокоятся, что их "родственники" могут шпионить за ними в моменты сильных эмоций, заставляя их в момент блаженства, совершения преступления или позора. Гордый Князь, содержащий двор в доме оперы, может и не хотеть, чтобы его потомок знал, как горько он плачет, слушая песни о своей потерянной любви.

Питание

Это самая жуткая и бесспорная истина о загробной жизни вампиров: вампиры должны охотиться, и вампиры должны питаться. Во многих случаях Рассказчик описывает отдельные охоты самостоятельно, однако часто бывает, что подробности той или иной охоты не столь важны, чтобы вплетать их в историю. Рассказчик должен найти баланс. Если уделять охоте слишком мало внимания, то игра превратится во что-то немногим большее, чем историю о "зловещих супергероях", в которой вампиры просто должны перезаряжать "кровавые батарейки", отыгрывая ужас их положения только в сверхъестественных конфликтах. Если же уделять ей слишком большое внимание, история может завязнуть и превратиться в неповоротливую махину, пускающую под откос все сюжетные наработки и погружающую игроков в серию охотничьих виньеток в периодах между другими, более важными событиями. К сожалению, мы не можем предложить идеального решения. Рассказчик должен найти баланс, который придётся по вкусу всем игрокам. С этой целью мы создали абстрактный метод охоты. Система довольно проста. Попросите своего игрока описать в подробностях, как именно будет охотиться его персонаж, определите, как делать такой бросок, и сделайте его.

Пример: *Локи собирается подкрепить силы, соблазнив посетительницу ночного клуба, сопроводить её к ней домой и утолить свою жажду во время притворного акта страсти. Рассказчик решает, что подходящим броском в этой ситуации будет проверка Внушительности + Убеждения. Рассказчик предпочитает именно Внушительность Манипулированию, поскольку Локи не собирается незаметно направлять сознание жертвы, а хочет, чтобы она сразу поняла, что в его намерения входит отправиться к ней домой.*

Пример: *Соломон Бёрч чувствует страшный голод после столкновения с группой врагов, которые бежали с места сражения. Хромая, он выбирается из портового склада, в котором произошло нападение, и хватает первого, кто попадает к нему под руку, намереваясь осушить его. Рассказчик решает, что Сила + Обман неплохо подойдут для такого броска. Сила будет отражать тот факт, что Соломон планирует попросту схватить жертву когтями, но для того, чтобы она не сразу поняла его жуткое намерение, требуется Обман.*

Результаты броска

Полный провал: Персонаж выбрал себе чрезвычайно опасную или трудную цель. Потенциальная жертва может убежать, увидев его лицо. Как бы то ни было, она просто так не дастся и будет драться или звать на помощь, если полиция неподалёку. Или же персонаж мог покормиться, но взять слишком много крови и потерять контроль, выпив огромное количество крови и оставив жертву в опасном для неё состоянии. Полный провал во время охоты может проявляться практически в бесчисленном множестве вариантов - Рассказчикам рекомендуется пускать в ход свои творческие способности, но брать курс на достаточно неприятные для персонажа события.

Провал: Персонажу не удаётся найти подходящий сосуд, поскольку тот с лёгкостью ускользает.

Успех: Персонаж достигает цели и может взять столько Витэ, сколько пожелает (хотя опытные Сородичи не забирают слишком много, поскольку риск повреждения жертвы повышается с количеством выпитой крови - см. "**Кровоснабжение**").

Исключительный успех: Персонаж успешно питается до тех пор, пока не насытится. Кроме того, события выстраиваются таким образом, что личность персонажа остаётся в секрете или он запросто может получить алиби, если потребуется. Например, сосуд может попросту не запомнить подробностей этого происшествия или свидетели ошибочно примут за нападающего другого человека, находившегося неподалёку.

Возможные модификаторы

- | | |
|----------|---|
| +2 | Персонаж ищет животное или другой источник Витэ, который таит в себе куда меньше опасности, чем живая добыча (например, визит в банк крови). |
| +2 | Персонаж охотится в Кормушке или другом месте, где жертвы особенно многочисленны и зачастую спокойны. |
| — | Жертвы не слишком многочисленны и не опрометчивы в том, с кем разделяют компанию. |
| -2 | Вампир прикалывает усилия, чтобы скрыть свою личность от других Сородичей (неважно, присутствующих непосредственно в месте охоты или способных получить эту информацию из других источников). |
| -2 | Персонаж охотится на Пустыре или в любом другом месте, в котором жертвы малочисленны или слишком подозрительны к окружающим. |
| -3 до -5 | Персонаж ищет довольно конкретную жертву вроде "черноволосой женщины до 40 лет" или "детей восточноевропейской крови". |

Кровоснабжение

Когда вампир пьёт кровь, он может брать только один пункт Витэ за раунд. Когда он заканчивает, ему достаточно просто зализать ранку (этот эффект применим только для ранок, оставшихся от укуса во время кормления, а не к любым агрессивным укусам, направленным на причинение урона. Кроме того, только сам охотник может зализать оставленную им ранку - другие вампиры не смогут зализать и излечить её за него).

В жертве содержится количество Витэ, равное её Здоровью. В игровых терминах это значит, что среднестатистический взрослый содержит семь пунктов Витэ. Когда вампир питается жертвой, каждый забранный им пункт Витэ наносит один уровень летального урона (специальные эффекты, усиливающие Выносливость жертвы или добавляющие ей временное Здоровье, не повышают количества Витэ в её организме. Жертва всегда имеет количество Витэ, равное немодифицированному уровню её Здоровья).

В большинстве случаев жертва не сопротивляется, поскольку экстаз Поцелуя куда сильнее, чем шок от потери крови. Если кто-то играет за смертного или другую живую добычу, которая желает сопротивляться Поцелую, он должен набрать три или больше успехов в броске Решительности + Самообладания. Впрочем, это зависит от обстоятельств. Соблазнённая или захваченная врасплох жертва может легко поддаться Поцелую, в то время как враг, укушенный в бою (или просто чувствующий опасность или угрозу, исходящую от вампира), не получает удовольствия просто потому, что Поцелуй создаёт приятные ощущения. Обратите внимание, что вампиры иммунны к Поцелуям других Сородичей, поскольку хорошо знают, что это значит, и могут нанести ответный удар.



Укус вампира

Согласно стр. 157 **World of Darkness Rulebook**, персонаж, решивший нанести укус в качестве боевого приёма, сначала должен схватить свою цель. В следующем раунде атакующий может попытаться нанести укусить свою жертву. Если у жертвы есть доступное действие между захватом и укусом нападающего, она может попробовать вырваться. Система требует броска Силы + Борьбы – Защиты жертвы для атаки, а затем

Силы + Борьбы - Силы жертвы для укуса. Если атака неожиданна, то Защита жертвы не применяется в первом броске.

Если вампир намерен выпить кровь своего врага в ходе сражения, он проходит всю эту процедуру, однако вместо нанесения урона он просто начинает поглощать Витэ уже в раунде укуса.

В таком случае вампир наносит урон только за счёт кровопотери жертвы: по одному очку летального урона.



Вампир может взять немного Витэ, не нанося смертному чрезмерного повреждения. Безусловно, высасывание крови (а вместе с тем нанесение летального урона Здоровью) может и убить жертву. Не забывайте, что смертный, Здоровье которого снизилось до нуля, впадает в кому с потерей последнего очка Здоровья. Де-факто он не "истекает кровью", поскольку всю кровь забирает вампир, однако такое положение отражает остатки его воли к жизни. (Не забывайте также, что это относится и к Обращению. Если вампир слишком долго добывает своё Витэ, чтобы дать его только что осушенному мертвецу, то потенциальный Птенец может умереть, прежде чем Сир наградит его даром не-жизни. Сородич не может попросту окропить своим Витэ губы давно умершего человека и оживить его как вампира. Потенциальный потомок должен утратить всю свою кровь, но успеть вкусить крови своего Сира прежде, чем он умрёт по-настоящему). Больше информации об истекании кровью см. на стр. 173-174 **World of Darkness Rulebook**.

Обратите внимание, что исцеление от одного пункта летального урона занимает у смертного двое суток. Вампир расходует один пункт Витэ для пробуждения каждую ночь. Допустим, что вампир не расходует крови ни на что, кроме пробуждения: его игрок отказывается от использования Дисциплин и усиления Физических Атрибутов. И даже при этом вампир истощает источник крови вдвое быстрее, чем он способен восстановиться после утоления его жажды. Другими словами, даже если вампир будет забирать всего по одному пункту крови (а значит, и Здоровья) каждую ночь, жертва полностью восстановится после такого кормления только через два дня. Эта одна из причин, по которым Сородичи предпочитают питаться разными жертвами (в конечном счёте, чтобы попросту не убить их), а также это один из источников смертных историй о том, что вампир оставляет жертву больной, бессильной и изнеможённой.

Животные могут дать ещё меньше Витэ. Любое животное, уступающее размером взрослому человеку, обычно уже изначально содержит меньше крови в своём организме. Кроме того, кровь животных не так насыщена, как кровь человека, или, во всяком случае, не так полезна для организма Сородича. Если вампир пьёт кровь животного, то оно всё так же получает один пункт летального урона за каждое очко крови, однако подобная кровь не столь питательна для Сородича: большинство животных даёт только половину от количества Витэ, которое в тех же обстоятельствах можно было получить от человека. Сородичи, пьющие кровь млекопитающих чаще, чем кровь обычных людей, получают лишь половину выпитого Витэ с округлением вниз. Например, собака имеет 7 уровней Здоровья. Если Сородич осушит её целиком, он получит только 3 Витэ: 7 уровней Здоровья, поделённые пополам и округлённые вниз. Меньшие по размеру животные (наподобие крыс и летучих мышей), рыбы и другие водные обитатели содержат лишь четверть Витэ на каждый уровень Здоровья всё с тем же округлением вниз.

Также Сородичи могут пить кровь в виде плазмы, содержащейся в банках крови, однако это предоставляет им меньше живительной силы, чем кровь живого существа. Сородичи находят такую кровь очень слабой. Она содержит лишь одну восьмую Витэ за каждый пункт крови. Например, Сородич может выпить количество замороженной крови, равное 80% крови взрослого человека, чтобы получить всего лишь 1 пункт Витэ.

Вампиры, питающиеся кровью других Сородичей, не причиняют им урона, вместо этого просто лишая их соответствующего количества Витэ. Само собой, они могут

намеренно нанести атакующий укус с целью нанесения урона; см. врезку "**Укус вампира**". Не забывайте, что питание кровью других вампиров сопряжено с другими проблемами в виде потенциального Винкулума и зависимости.

По многочисленным слухам, кровь оборотней гораздо сильнее, чем кровь простых смертных. Витэ Люпина содержит в два с половиной раза больше энергии, чем кровь смертного - с округлением вниз. Каждые два пункта крови (а значит, и Здоровья), забранные у оборотня наделяют вампира пятью пунктами Витэ. Впрочем, в таких историях говорится, что Сородичи, пьющие кровь Люпинов, становятся особенно склонны к безумию в течение нескольких ночей после столь необычного ужина. Выпив крови Люпина, Сородич подвергается штрафу -2 к проверкам на сопротивление безумию в течение двух ночей за каждый уровень Здоровья (а не Витэ), поглощённого таким образом. Скажем, взяв два очка Здоровья Люпина в процессе кормления, вампир получает штраф -2 к проверкам безумия на четыре ночи.

Тем не менее, смертные маги предоставляют не больше крови, чем остальные люди, хотя в легендах рассказывается, что их Витэ способно вызвать странные галлюцинации у Сородичей, вкусивших такой крови. Во всяком случае, лучше бы это были галлюцинации. Если Сородич увидит аспекты бытия, доступные только магам... впрочем, мало кто из Сородичей готов признать, что они знают о Мире Тьмы лишь очень немного. И тем не менее, редкие Сородичи хотели бы проверить истинность этих историй. Вампир, поглотивший хотя бы одно очко Витэ из организма мага, получает отклонение на выбор Рассказчика, которое держится в течение ночей, равных поглощённому Витэ. Рассказчикам рекомендуется учитывать способности магов в момент выбора подходящего отклонения.

Гули

Существование гуля колеблется где-то между бессмертием Проклятых и простой жизнью большинства смертных. В действительности, гули и являются смертными, только с той поправкой, что они питаются Витэ Сородичей и развивают в себе некоторые из аспектов их проклятия.

Не каждый смертный, вкусивший крови вампира, становится гулем. Требуется определённое намерение со стороны Сородича, чтобы смертный стал гулем, однако как только это происходит, подобные существа становятся преданными и зависимыми настолько, насколько хочет этого сам вампир.

Для создания гуля необходимо приложить некоторые усилия, сопряжённые с определённым риском. По своей природе гули представляют опасность для Маскарада, поскольку даже являясь смертными, они знают о существовании вампиров. Сородичи, пользующиеся гулями, иногда возражают, что это знание только помогает им сохранять тайну, поскольку гуль целиком зависит от Витэ Сородичей и обязан ему своим сверхъестественным состоянием. Гули (как и другие смертные) подвергаются тем же эффектам пристрастия к крови, что и сами вампир, а поскольку гуль редко может представлять для вампира угрозу, большинство из них готово по собственной воле страдать от жестокостей и причуд своих повелителей, только бы получить драгоценные капли Витэ.

Большинство Сородичей, создающих гулей, превращают их в агентов, способных действовать в светлое время суток, или в помощников, телохранителей и экспертов, способствующих им самим в ночные часы. Гули могут образовывать (и образуют) разные социальные группы, от дворецких в поместьях высокосветских Сородичей до гангстеров под влиянием бессмертного босса мафии и шпионов или подкупленных полицейских. В большинстве случаев гули абсолютно зависимы от своих хозяев. Многие из них ведут себя совершенно пассивно, привязываясь к крови или личности своего господина или запирая себя в какую-нибудь другую ловушку жутких и унижительных отношений со своим лордом. Однако в обществе Проклятых снова и снова возникают истории об

охотниках за кровью, не принадлежащих ни одному конкретному повелителю. Они пробираются в убежища спящих Сородичей и крадут их бесценное Витэ.

Не каждый из смертных рабов вампира является его гулем, и в то же время, не каждый гуль работает под Узами Крови с конкретным хозяином. Чтобы создать гуля, требуется волевое усилие со стороны вампира, однако чтобы гуль стал рабом, необходимо, чтобы он выпил крови одного и того же вампира три раза, как и в стандартных случаях.

Создание и поддержание гуля

Вампир, собирающийся создать гуля, должен напоить смертного хотя бы одним пунктом своего Витэ. Вдобавок он должен потратить пункт Воли, чтобы передать гулю определённую часть собственного мистического состояния, на которое он был проклят. Если вампир просто даёт смертному своё Витэ, не вкладывая в это волевое усилие, смертный не становится гулем, хотя и может получить зависимость от крови Сородича или вступить в Винкулум. Вложение Воли отражает момент создания искусственного состояния гуля, наделяя смертного некоторыми преимуществами и недостатками вампирического проклятия. Превратившись в гуля, смертный перестаёт стареть. Хотя время для него продолжает идти, тело гуля не разрушается и не взрослеет, если человек становится гулем ещё до взросления. Беременные гули почти неизбежно теряют ребёнка после случившейся перемены. Пока гуль содержит в своём организме Витэ, старение не начинается.

Гулю требуется по меньшей мере одно очко Витэ в месяц для поддержания своего состояния. После такой ежемесячной "дозы", гуль или сам вампир должен потратить пункт Воли. Витэ не обязательно должно принадлежать тому же вампиру, который создал гуля. Для вампира это подобно игре. Если он тратит пункт Воли и/или Витэ самостоятельно, но не даёт гулю знать, что прилагает к этому волевые усилия, гуль считает момент передачи Витэ (и Воли) со стороны вампира исключительно важным. Если же вампир даёт гулю понять, что он сознательно вкладывает очко Воли, он закладывает фундамент для потенциального предательства со стороны гуля. Если хозяин гуля доверяет другому Сородичу поддержание гуля, такие гули со временем могут войти в Винкулум с другим вампиром, что далеко не всегда соответствует интересам первого Сородича.

Если гуль не получает ежемесячного подкрепления, то он медленно возвращается в прежнее смертное состояние. Бывший гуль каждый день стареет на один год за то число лет, которые он провёл, будучи гулем. Если ему удастся заготовить немного Витэ, то он не возвращается к тому возрасту, в котором стал гулем, а просто приостанавливает это старение с того момента, когда перестал быть гулем. Гуль, который потерял доступ к крови и при этом уже превысил свой настоящий жизненный срок, стремительно стареет и умирает под напором времени, которое стремится нагнать украденный возраст.



На выбор Рассказчика:

Отклонения гулей

По желанию Рассказчика гуль, не получивший ежемесячной дозы, может получить временное отклонение. Это должно быть довольно умеренное отклонение. Если же персонаж уже имеет лёгкое отклонение, Рассказчик может временно усилить его. Такие временные отклонения или усиления уже существующих заканчиваются тогда, когда гуль восполняет нехватку Витэ.

Мы предлагаем это только как вариант, потому что гуль мог уже заработать немало изменений в рассудке из-за эффектов Винкула и возможной зависимости от крови. Если вы как Рассказчик решите наложить более жестокие ограничения на гуля, оставшегося без доступа к крови, используйте эту систему.



Даже если в организме подобного существа иссекает Витэ, он далеко не сразу перестаёт быть гулем. Возвращение к смертному состоянию начинается только тогда, когда он не получает месячную дозу. Другими словами, если гуль пропускает дозу в этом месяце и при этом не имеет Витэ в своём организме, он перестаёт быть гулем. Он утрачивает способности, связанные с существованием гуля, и начинает стареть. Если позже он вновь получает Витэ Сородича, он становится гулем ещё раз, но только после того как закончатся все эффекты старения. Гули, прошедшие через период "отставки", не забывают известных им Дисциплин, хотя без Витэ они просто не смогут использовать их - и даже те Дисциплины, которые не требуют траты Витэ, становятся бесполезны. Как только гуль утрачивает своё сверхъестественное состояние, он не способен использовать былые возможности.

Силы и способности

Как только гуль впитал Витэ, он может использовать его приблизительно теми же способами, что и сами вампиры. Основное отличие заключается в том, что гуль не тратит собственную кровь, когда использует Витэ. Аналогично, когда он поглощает Витэ, оно не добавляется к его крови и не заменяет её. "Витэ" в его организме служит лишь продолжением проклятой силы его хозяина. Гуль с семью уровнями Здоровья будет иметь те же семь уровней даже после того как выпьет пункт Витэ Сородича - оно не добавит ему Здоровья, как не усилит и концентрацию его собственной крови. Гуль остаётся смертным, и Витэ попадает в его желудок, как и любая другая выпитая им жидкость. Используя Витэ, гуль взаимодействует с заключённой в нём силой, а не с самой жидкостью (которая попросту переваривается и выходит из организма). Гуль может вкладывать только один пункт Витэ за раунд. Общее число Витэ в организме гуля не должно превышать значения его Выносливости. Если по каким-то причинам Выносливость гуля снижается (с соответствующими изменениями характеристик), то лишнее Витэ мгновенно утрачивается. Примеры таких ситуаций включают болезни или окончания сцен, в которых гуль активировал Сопротивление.

Став гулем, человек немедленно приобретает один пункт в любой физической Дисциплине (Стремительности, Сопротивлении или Мощи). Какую из них получает гуль, определяется кланом или родословной вампира, который превратил его в гуля. Если этот клан или родословная имеет две физические Дисциплины, его Сир (но не сам гуль) выбирает, какую из них даровать слуге. Например, гуль Вентру получает один пункт Сопротивления, в то время как гуль Дэва получает доступ либо к Стремительности, либо к Мощи, по выбору своего господина.

Если у гуля есть другие Дисциплины, он может использовать их. Гуль может осваивать Дисциплины за счёт очков опыта, которые стоят в два раза больше, чем соответствующие Дисциплины вампиров (*новый пункт x 10* для клановой или династической Дисциплины и *новый пункт x 14* для внеклановой или внединастической Дисциплины). В большинстве случаев гуль должен обучиться новой Дисциплине или развить старую под руководством наставника, если только речь не идёт о физических Дисциплинах. Пока гуль знает первый уровень любой из физических Дисциплин, он может освоить другие уровни без учителя (хотя первый уровень он изучает под руководством). Гуль может изучать уникальные династические Дисциплины, только если его хозяин сам принадлежит к этой родословной.

Он может вкладывать Витэ для усиления Физических Атрибутов, как и вампир (см.стр. 228). Также гуль может использовать Витэ для исцеления повреждений - опять же, как и вампир. Если он не использует Витэ для исцеления, он восстанавливает Здоровья так же, как и обычный смертный (подробности см. на стр. 175 **World of Darkness Rulebook**).

Гули не пользуются Человечностью для обозначения своей нравственности. Вместо этого они используют саму Нравственность, описанную на стр. 91-94 **World of Darkness Rulebook**.

Гули могут использовать только один пункт Витэ за раунд. У них нет Силы Крови.

Обращённые гули при переходе в состояние Проклятых сохраняют все Дисциплины, которые были освоены ими ещё в годы служения гулями. Винкулумы и зависимость от крови также сохраняются при превращении в вампира.

Животные гули

Превращение животного в гуля возможно, однако его интеллект и знания недостаточны, чтобы оно могло до конца понять, какие изменения произошли в его теле благодаря Витэ. Гули из числа животных подвержены тем же недостаткам, что и обычные гули (на них действует пристрастие к крови, Винкулум, зависимость от регулярной дозы), однако они владеют и чередой преимуществ. Из Дисциплин животные могут осваивать только Стремительность, Мощь и Соппротивление. К тому же, Витэ они могут использовать только для применения этих способностей; они не могут использовать Витэ для излечения ран или усиления Физических Атрибутов. Животное никогда не может использовать Волю во время питания Витэ; в этом оно целиком полагается на своего хозяина. Безусловно, подобные гули довольно редки, и большинство вампиров, желающих подчинить себе животное, предпочитают просто сделать их зависимыми от своей крови, чем превращать их в гулей.



Кровь и другие сверхъестественные существа

У Витэ Сородичей - при всём его могуществе - есть и пределы. Когда другое сверхъестественное существо, с которым пересеклись дороги вампира, входит в игру, некоторые реалии Мира Тьмы могут пересилить мистическую силу Витэ.

Оборотни и маги не подвержены Обращению. Если вампиру как-то и удаётся выпить кровь оборотня или мага и попытаться его Обратить, то попытка проваливается автоматически. То же происходит и с попытками установить Винкулум или превратить их в гулей: они попросту не работают на Люпинах и магах. Однако другие сверхъестественные существа подвержены зависимости от крови со всеми её мистическими эффектами.

Безусловно, эти физиологические ограничения не останавливают всевозможных слухов о том, что подобное иногда удаётся... Впрочем, опытные Сородичи списывают подобные рассказы на попытки молодняка рассуждать о том, о чём они не имеют представления.



Метка Хищника

Невзирая на склонность некоторых Сородичей называть себя паразитами, истинное состояние Проклятых куда ближе к роли бессмертных хищников. Их сверхъестественные возможности позволяют охотиться с исключительным мастерством. Их гипнотические обличья манят к себе людей. Даже их отвратительные и отталкивающие недостатки могут ослабить жертву до полного бездействия, позволяющего питаться ими безо всяких усилий. Любой вампир - одинокий хищник, мастерство которого заточено исключительно на выживание безо всякой помощи других представителей его расы.

А потому едва ли можно назвать удивительным, что всякий раз, когда эти совершенные хищники сталкиваются друг с другом, Зверь в каждом из них рассматривает другого как врага или чужака. Когда Сородичи встречаются в первый раз, Зверь начинает

восставать внутри их сущности, призывая либо бежать в страхе, либо повергнуть врага ради защиты своей территории.

Система

Всякий раз, когда вампир видит другого впервые (*и только впервые*), сравните значения их Силы Крови. Персонаж с меньшей Силой Крови немедленно делает проверку на Ротщрек (**см.стр. 264**). Персонаж с большей Силой Крови немедленно делает проверку на безумие (**см.стр. 261**). В случае с равными показателями Силы Крови оба игрока проходят проверку на безумие.

Персонажи рискуют поддаться безумию и Ротщреку только тогда, когда они знают о присутствии незнакомых Сородичей. Скажем, вполне вероятна ситуация, в которой Сородич видит незнакомого вампира, питающегося в переулке, и впадает в безумие из-за намерения своего Зверя справиться с соперником. В то же время другой Сородич занят охотой и не замечает другого Сородича, и только когда он заметит его, Зверь отреагирует на появление конкурента.

Единственное - и весьма незначительное - преимущества Метки Хищника заключается в том, что, увидев другого вампира, персонаж понимает, кто перед ним. Даже если вампир уже видел другого Сородича прежде, внутренние порывы Зверя проявляются всякий раз, когда они встречаются вновь, хотя они контролируется куда легче, чем при столкновении с незнакомцем. К сожалению, это также способствует натянутым и соперническим отношениям между вампирами.

Возможные модификаторы

- | | |
|----|---|
| +3 | Персонаж находится в Элизиуме или на другом социальном собрании, угрожающем серьёзными последствиями в случае приступов безумия. |
| +2 | Персонаж ожидает увидеть другого вампира, например, согласившись на встречу, устроенную их общим знакомым. |
| +1 | Персонаж часто посещает место, которому свойственно присутствие местных Сородичей - например, храм кровавого культа или Кормушка. |
| — | Персонаж видит незнакомого вампира в потенциально угрожающей обстановке. |
| -2 | Персонаж чувствует в незнакомце врага или злоумышленника - например, встретив его в собственном убежище по возвращении. |

Руководство по ведению Метки Хищника

Это важно: *Использование Метки Хищника должно быть основано на драматической стороне ситуации.* Рассказчик отнюдь не обязан использовать это всякий раз, когда в истории появляется новый вампир. Не нужно считать, будто Метка играет роль в любом взаимодействии между Сородичами.

Это правило существует только для лучшего освещения параноидального мира Сородичей, как и для выдвижения концепции доменов на первый план. В конце концов, даже в доменах, в которых вампиры не слишком ладят друг с другом, все местные обитатели хорошо знакомы между собой. В новом домене Метка служит для усложнения попыток потенциальных иммигрантов "начать всё сначала" и повышения опасности таких ситуаций.

Не нужно использовать Метку Хищника, если это грозит развалить компанию. Пользуйтесь ей только для того, что игроки понимали, сколь странным, опасным и, самое важное, неизвестным является мир, в который попали их персонажи. Рассказчики могут просто сказать, что игровые персонажи встречали большую часть местных Сородичей во время обучения не-жизни ещё под защитой Сиров. К началу хроники персонажи уже знакомы, по крайней мере по предыстории, и хотя бы примерно представляют, кто есть

кто в этом домене. Наверняка персонажи видели Князя, и вполне вероятно, что они уже знакомы со своими Патриархами и Примогоном.

Метка Хищника эффективна только тогда, когда на сцену выходит действительно новый Сородич. Может быть, это неизвестный вампир, пророчествующий о Голконде, но вызывающий мгновенную и чрезвычайно враждебную реакцию Зверя у встретивших его персонажей. Возможно, навязчивый агитатор подталкивает (может, даже намеренно) их Зверя к насильственным действиям. Посланник соседнего домена может явиться к местным с лучшими намерениями, но получить от них инстинктивный отпор. Поддавшись эмоциям в одной из таких ситуаций, Сородичи перестают понимать, могут ли они доверять чужаку или его стоит разорвать на кусочки как коварного врага, посягнувшего на их территорию.

В большинстве случаев результат безумия, вызванного яростью Зверя, весьма и весьма кровопролитен. Но в редких случаях это может привести и к чему-то другому. Рассвирепевшие вампиры могут играть в кошки-мышки на крышах домов по всему городу или проверять, кто из них достоин этой территории, по очереди пробегаая сквозь горящее здание, выдерживая удары разогнавшегося автомобиля и подвергая себя другим испытаниям на выносливость или влияние. Как и в случае с другими ситуациями с Меткой Хищника, позвольте драматической стороне эпизода диктовать условия её использования, не привязываясь к механическим проверкам.

Рассказчику также не следует забывать, что такие правила не всегда обязательны. Если по сюжету игроки не должны доверять Примогену, может быть, их и не стоит делать знакомыми. Князь, претендующий на престол, или другой подобный архетип может и не встречаться ни с кем в этом домене на первых шагах к власти. С другой стороны, постоянные проверки на безумие при встрече с каждым обитателем домена могут попросту развалить историю. Например, не слишком разумно делать такую проверку, если персонаж идёт по тротуару и видит, как незнакомый вампир проезжает мимо в автомобиле. Вот если Сородич приходит к себе домой после трудной ночи всего за несколько минут до рассвета и видит там незнакомого вампира вместе с несколькими осушенными телами у самого порога, проверка на Метку Хищника не помешает. Всегда нужно брать в расчёт ситуацию. Двое вампиров, перехвативших взгляды друг друга в разных концах ночного клуба, могут и не поддаться безумию, хотя встреча заставит их нервничать и смотреть за чужаком в оба - хотя проверка здесь попросту не потребуется.

Рассказчики могут использовать Метку Хищника и в других обстоятельствах. Голодный Сородич может и не увидеть другого вампира, но вместо этого может почувствовать его запах в порыве ветра, пока он готовится к охоте (если, конечно, игрок сам заявляет, что преследует жертву по запаху, поскольку обычно Сородичи просто не дышат). В такой обстановке Рассказчик может потребовать броска на безумие. Сородич может скользить вдоль стены в крошечной темноте и внезапно коснуться холодной, липкой руки – чтобы уже через секунду понять, что эта рука принадлежит другому Проклятому. Такая ситуация может повлечь за собой приступ безумия от неожиданности. Подобный список примеров и ситуаций не может считаться полным, однако он даёт общее представление о том, какой может быть драматическая обстановка. Само собой, другие чувства не провоцируют Метку Хищника с такой лёгкостью, как встреча с другим вампиром с глазу на глаз, однако в некоторых ситуациях они также могут послужить причиной безумия.

Главное здесь то, что Метка - одна из слабых сторон всех вампиров, и вместе с тем - дополнительная причина, по которой не-жизнь едва ли можно назвать благословением. Тем не менее, постарайтесь не настроить игроков друг против друга использованием этого правила. Используйте их для усиления драматической ситуации – и только.

Традиции

Согласно многим легендам, все три закона Сородичей сопровождают их ещё с первых ночей их не-жизни: они должны прятаться от глаз смертных, они не должны безоглядно производить потомство и они не должны убивать друг друга для поглощения душ поверженных братьев. Сородичи нарушают все три закона, однако эти метафизические ограничения, правящие их обществом, достаточно трудно проигнорировать целиком. Между тем, игроки должны понимать, что каждый из Традиций имеет ощутимое воздействие на игру.

Традиция Маскарада

Традиция Маскарада, некоторым известная как Традиция Тайны, запрещает Сородичам открывать свои истинные лица в обществе смертных. Самой собой, все они бродят среди людей ночь за ночью, однако Традицию маскарада следует понимать несколько глубже. В последние ночи Сородичи осознали полное значение этой Традиции. То, что прежде они считали ужасным проклятием, теперь стало в их глазах настоящим благословением, полученным тысячи лет назад. Однако любое благословение имеет для Проклятых свою цену.

Черты вампиров размываются в зеркалах, на фотографиях, видеоплёнках и других механических средствах, способных запечатлеть или передавать визуальное изображение. Это мистическое искажение помогает сохранять в тайне личность любого Сородича. С распространением камер безопасности смертные получили куда больше шансов увидеть вампира во время кормления, другого необычного преступления, выживания после выстрела в голову или использования Дисциплины, предоставляющей ему нечеловеческие возможности. Любой, кто увидит такую фото- или видеозапись, сможет сказать, что на ней записано что-то странное, невозможное или преступное, но не сможет распознать личность вампира. А без его личности эта запись становится только ещё одной неразгаданной тайной загадочного мира.

Впрочем, в какой-то степени размытое изображение также подвергает опасности Маскарад. Сородичам приходится избегать крупных зеркал, чтобы смертные ненароком не обратили внимания на их деформированное отражение. Сообразительные охотники распознают вампиров, разглядывая окружающих в зеркалах, спрятанные у них в ладонях. Охранник, следящий за мониторами, также может быть весьма озадачен тем, почему камера не может сфокусироваться на лице одного из присутствующих, когда лица всех остальных проявляются совершенно отчётливо.

Потратив пункт Воли, вампир может устранить этот эффект до конца сцены. В случаях с длительными записями наподобие фото-, видео- и цифровых съёмок вложение Воли позволяет изображению вампира остаться чётким в течение дней, равных 11 минус Сила Крови вампира. Игрок может потратить пункт Воли автоматически, когда его снимают или фотографируют, чтобы конкретно эта запись осталась чёткой. Таким образом, усилием воли Сородич использовать фотографию как доказательство для охотников на вампиров, что сам он не является нежитью - ведь на фотографии он проявляется, как и любой другой! Эта странная помеха, не позволяющая запечатлеть изображение вампира, не работает в случае со звукозаписью. Голоса вампиров звучат нормально и без расхода Воли.

Традиция Потомства

Эта традиция запрещает Сородичам проклинать других смертных на вечную жизнь. Безусловно, здесь вампиры меньше всего согласны с той силой, которая породила их. Процесс создания новых Сородичей взымает страшную цену с того, кто нарушает эту Традицию, требуя приложения колоссальных усилий. Похоже на то, что вампир, порождающий себе потомство, передаёт им часть своей души. Их воля слабеет, и этот след может заживать в течение долгих лет. Сородичи, Обращающие сразу нескольких

вампиров в пределах короткого времени, могут настолько ослабить себя, что его враги смогут без особых усилий убить его, если, конечно, предательское потомство не доберётся до него раньше. В игровых терминах это означает, что при Обращении персонаж должен понизить *значение* Воли, и ничто, кроме вложения очков опыта, не может восстановить его.

Традиция Амаранта

В качестве последнего завещания Проклятые получают запрет на совершение диablerи. Всякий раз, когда вампир идёт против своей демонической природы, он понимает, что нарушение Традиции имеет свою цену.

Сородичи редко жалеют об уничтожении одного из собратьев. И даже если жалеют, то эти чувства редко продлеваются долго. И всё же любой Сородич, от самых нравственных до самых порочных, находит чудовищным и безжалостным убийство другого вампира и поглощение его души. Никакое раскаяние или искупление не поможет вернуть утраченную частичку Человечности и ослабить восставшего Зверя. Таким вампирам становится ещё труднее ладить с людьми, и они испытывают всё больший соблазн перед пороками, предаваясь деяниям, которые некогда казались им бесчеловечными.

В игровых терминах это означает, что персонаж, совершивший диablerи, теряет один пункт Человечности. Эта потеря засчитывается автоматически, без броска на дегенерацию (хотя здесь и требуется стандартная проверка на Человечность для выяснения, получил ли вампир какое-нибудь отклонение; **см.стр. 277**). Обстоятельства не имеют значения. Неважно, заслуживал ли смерти другой вампир - такой приговор может вынести один Бог, и Традиция Амаранта не допускает исключений. Сородич, выпивший душу другого Сородича, может со временем восстановить утраченную Человечность... однако, опять же, подобное действие требует накопления и вложения очков опыта.

Урон, ранения и лечение

Сородичи обитают в опасном мире. Даже не говоря об угрозах, которые представляют для них их собратья, оборотни и другие сверхъестественные создания, они могут наткнуться на грабителей или убийц, как и простые смертные. Хотя в отношении ранений Сородичи обладают чередой преимуществ перед простыми людьми, они отнюдь не бессмертны. Кроме того, вампиры могут столкнуться с болезнями, ядами, электричеством и другими опасностями. А потому игроки и Рассказчики должны знать, как Сородичи переживают урон и как им его устранить.

Получение повреждений

Многие опасности угрожают вампирам не меньше, чем смертным. Возможно, Сородичам и не нужно так бояться обычных сражений с мелькающими кулаками, розочками, пулями и подобными орудиями убийства. Однако как сверхъестественные создания вампиры могут пострадать от других напастей - явлений, привычных для смертных, но смертоносных для Сородичей, - или усиленных повреждений, которые может быть трудно залечить. Главные враги вампира - солнечный свет и огонь. Вдобавок, значительное количество повреждений практически в любом виде рано или поздно может ввергнуть вампира в смертеподобное состояние, именуемое торпором, или даже разрушить его целиком.

Важно заметить, что вампиры испытывают те же штрафы от повреждений, что и простые смертные, если эти ранения достигают последних трёх уровней Здоровья. Более подробную информацию можно найти в разделе "**Здоровье**" на стр. 171 **World of Darkness Rulebook**.

Тупой урон

Кулаки, дубины или падения могут послужить источниками тупых повреждений. Всё, что наносит тупой урон смертным, наносит его и Сородичам.

Тем не менее, в отличие от смертных, Сородичи никогда не теряют сознание из-за тупого урона. Тело вампира просто не ограничено теми рамками, которые определяют состояние смертных. Однако Сородичи так же, как и простые смертные, чувствуют боль и страдают от соответствующих штрафов. Когда последнее очко Здоровья получает тупой урон, дальнейшее получение тупых повреждений усиливает уже имеющиеся (слева направо). Помните: даже если вампир теряет последний пункт Здоровья из-за тупого урона, он не теряет сознание.

Летальный урон

Ножи, топоры, бензопилы и другие виды холодного оружия, наносящие летальные урон смертным, наносят его и вампирам. Раздраблывание и разрезание почти столь же пагубно для не-мёртвых, что и для живых. Вампиры могут защищать свои тела бронёй, как и простые смертные. Однако, в отличие от смертных, вампиры получают тупой урон и от огнестрельного оружия. У вампира лишь два жизненно важных органа - его сердце и голова, которые имеют не только физическое, но и сверхъестественное значение.

Другие органы в теле вампира практически бесполезны, так что когда их пронзает пуля, вампир не испытывает особых трудностей с дальнейшим функционированием. Таким образом, для Сородича пистолет не страшнее дубинки. Однако это не работает со старинным оружием. Если тело вампира пронзает стрела из лука (даже если для этого бросается Огнестрельное оружие), метательный нож или другое оружие подобного рода, вампиру наносится летальный урон.

Впрочем, в этом исключении есть и свои исключения. Если кто-нибудь приставит вампиру к голове крупнокалиберный дробовик и разбросает его мозги по округе, то урон однозначно будет летальным. В такой обстановке Рассказчики должны руководствоваться собственным мнением.

Вампиры не истекают кровью, как смертные, даже если последнее очко их Здоровья получает летальный урон. Вместо этого, если последнее очко Здоровья закрашивается "X", вампир погружается в торпор (см. врезку на **стр. 258** для определения длительности этого смертеподобного состояния). Дальнейший летальный урон усиливает уже полученный до агgravированного.

Безусловно, для смертного недееспособный или погружившийся в торпор Сородич выглядит мёртвым. Такой эффект может сыграть Сородичу на руку, если смертный не собирается убивать своего врага. Вместо этого он может броситься прочь, позвонить в скорую или сделать ещё что-нибудь, что даст вампиру время оправиться. Если человек всё же намеревался убить своего врага, но не знал, что дерётся с вампиром, он может просто прекратить нападение, опять же дав своему врагу возможность оправиться от повреждений. Однако если смертный знает о природе своего противника, то вампир практически неизбежно встретит Окончательную Смерть, поскольку убить обессиленного Сородича не сложнее, чем смертного, потерявшего сознание. Опытные вампиры не будут легкомысленно относиться к летальному или даже тупому урону.

Агgravированный урон

Некоторые виды оружия наподобие зачарованных когтей Люпина или Сородича, отравившего их Превращением, наносят вампирам агgravированные повреждения. Множество боевых Дисциплин, ритуалов и других оккультных эффектов также наносят его Сородичам. Подобные случаи объясняются ещё в описании соответствующих способностей и ритуалов. Атаки, наносящие массивный летальный урон, также могут быть "усилены" до агgravированного, если они затрагивают большой процент тела вампира. Например, если вампир бросается на ручную гранату, Рассказчик имеет

неоспоримое право заявить, что взрыв причиняет ему аггравированный урон. Однако в большинстве случаев вампиры получают такой урон от особых нападений своего Реквиема: огня и солнечного света.

Не забывайте, что аггравированный урон наносится также в том случае, если все остальные очки Здоровья уже получили летальный урон, а персонаж продолжает получать повреждения: тогда летальные повреждения превращаются в аггравированные слева направо.

Если самое правое очко Здоровья уже заполнено аггравированным повреждением - неважно, был ли этот урон причинён напрямую или стал аггравированным из-за торпора, - персонаж встречает Окончательную Смерть. Его тело сгнивает, сохнет и стягивается за считанные минуты, а за час - рассыпается прахом. Чем дольше длилась загробная жизнь Сородича, тем быстрее произойдёт разложение.

Противостояние урону от солнечного света и пламени работает по другим правилам, нежели сопротивление урону, полученному из других источников, поскольку огонь и солнечный свет наносят аггравированные повреждения автоматически. Дисциплина *Сопротивление* предоставляет вампиру некоторую защиту, позволяя ему ослаблять урон (см.стр. 206). Однако в конце концов даже самый старый и стойкий вампир не сможет выдерживать постоянный напор огня или солнца. Поэтому у Сородичей есть достаточно веские основания бояться этих феноменов больше, чем чего-либо ещё.

Огонь

Огонь несравнимо опаснее для вампира, чем для простого смертного. Пламя наносит Проклятым аггравированный урон. Только Сопротивление может защитить вампира от пламени, да и то лишь в определённой степени.

Размер и температура пламени определяет урон, который наносится телу вампира в течение каждого раунда. Небольшой, но особенно жаркий огонь может быть столь же разрушительным для вампира, что и огромный, но не такой горячий источник. Рассказчик решает, какой урон получает вампир в каждом конкретном случае, опираясь на следующую таблицу:

Размер пламени	Урон
Небольшое пламя (пример: <i>факел</i>)	1
Большое пламя (пример: <i>костёр</i>)	2
Пылающая преисподняя (пример: <i>горящий дом, доменная печь</i>)	3 или больше урона
Температура пламени	Урон
Слабый огонь (пример: <i>раскалённые угли, пламя свечи</i>)	Без модификатора
Обычное горение (пример: <i>древесный огонь, раскалённая печь</i>)	+1 урон
Горячий огонь (пример: <i>огонь на бензине, Бунзеновская горелка</i>)	+2 урона
Чрезвычайно горячий огонь (пример: <i>расплавленный металл, сварочный факел</i>)	+3 урона

Не забывайте, что броня может защитить вампира от пламени на несколько раундов, однако только специальные костюмы из огнеупорной ткани, наподобие тех, что используются пожарниками, способны защищать его достаточно долго. (Правила по использованию пламени см. на стр. 180 **World of Darkness Rulebook**). В любом случае, персонажу также придётся сопротивляться сверхъестественному ужасу, носящему название Ротшрек (см.стр. 264).

• **Держащееся пламя:** Обратите внимание, что некоторые возгораемые материалы могут пристать к телу вампира и продолжать гореть ещё какое-то время. Хорошим примером может служить напалм, хотя и обычный горящий пластик может стать источником держащегося пламени. Горящий пластик наносит такой же урон, как и древесный огонь.

• **Обезображивание:** Персонаж, повреждённый пламенем, но сумевший выжить (благодаря первой помощи или мистическим способам лечения) может быть навсегда

покалечен (снижение Физических Атрибутов), или может перенести повреждение нервов (снижение Ментальных Атрибутов), или просто остаться с жуткими уродующими шрамами (снижение Внушительности). Решение принимает Рассказчик. Такое уродство может рассматриваться как Недостаток (**см.стр. 217 World of Darkness Rulebook**), полученный в ходе игры.

Солнечный свет

Вампиры боятся солнца даже больше, чем пламени. В конце концов, пламя не заливает половину мира и не отбирает у Сородичей большую часть суток под угрозой смерти. Даже слабейший солнечный свет кроет в себе опасность, и даже пропущенные через плотный занавес, лучи дневного светила губительны для вампира. Только при помощи Дисциплины Соппротивление вампир может оградить себя от солнечного света, да и в этом случае - только от его тусклых, зачаточных проявлений. Прямое попадание солнечных лучей превращает даже сильнейших вампиров в пепел.

Сумма урона, который автоматически получает вампир каждый раунд от солнечного света, зависит от интенсивности этого света и от того, насколько большой процент тела захватывают лучи. Чем ярче свет и чем прямее его лучи, тем сильнее ожоги на теле вампира. Чем больше плоти обжигает солнце, тем интенсивнее урон. С механической точки зрения не существует разницы между рукой, полностью сгоревшей за секунду, и потерей практически всей кожи из-за окунания в солнечные лучи целиком. Урон есть урон.

Интенсивность

Урон/раунд

Незначительный, фильтрованный солнечный свет

1

(пример: свет, проникающий через тяжелую, плотную драпировку; облачный покров; сумерки)

Фильтрованный или слабый солнечный свет

2

(пример: свет, проникающий через тонкую штору; вампир на улице в облачный день; дневной свет, проникающий через окно; отражение солнца в зеркале)

Прямой солнечный свет

3

Процент тела

Урон

Выставлена небольшая часть тела

+0 урона

(пример: одна рука; часть лица; всё тело под тяжёлой одеждой, за тёмными очками, перчатками и широкополой шляпой или вязаным шлемом)

Выставлена большая часть тела

+1 урона

(пример: нога; рука; вся голова)

Выставлен значительный процент тела

+2 урона

(пример: всё туловище; тонкая одежда)

Если персонаж выставляет на свет определённую часть тела, то он получает специальный, дополнительный урон. Персонаж, взглянувший прямо на солнечный свет, немедленно слепнет, поскольку лучи сжигают его сетчатку и доводят глазные яблоки до кипения. Прямой солнечный луч может сжечь его руку, лишив возможности выполнять действия, требующие двух рук. Рассказчики должны сами выносить решения в таких ситуациях.

Лунный свет представляет собой отражённый солнечный свет. К счастью, он слишком слаб, чтобы нанести вампирам урон. В худшем случае некоторые особо чувствительные Сородичи могут слегка обжечься светом полной луны, если подставятся ему целиком.

Исцеление повреждений

Смертного исцеляет время, отдых и медицинский уход. Вампир заживает раны сверхъестественным образом, используя для восстановления своего тела чужую кровь. Классическое лечение для них попросту бесполезно.

От тупого урона Сородичи оправляются довольно легко. За один раунд вампир может использовать одно очко Витэ и излечить два уровня тупых повреждений. Сородич, способный тратить больше одного пункта крови за раунд, способен и быстрее заживать раны - по два уровня тупых повреждений за каждое вложенное очко Витэ. Например, персонаж с Силой Крови 4 может потратить до двух пунктов Витэ за раунд (**см.стр. 139**), так что он может вложить оба пункта Витэ и вылечить четыре уровня тупых повреждений за один раунд.

Летальный урон заживает тяжелее, поскольку он требует формирования новых тканей и восстановления потерянных частей тела. За один раунд персонаж может использовать 1 пункт Витэ и излечить 1 уровень летального урона. Как и в случае с тупым уроном, вампиры, способные использовать несколько Витэ за раунд, могут заживать за каждый вложенный пункт Витэ равнозначное количество летального урона. И тупой, и летальный урон можно заживать в одно время, если персонаж может потратить достаточно Витэ.

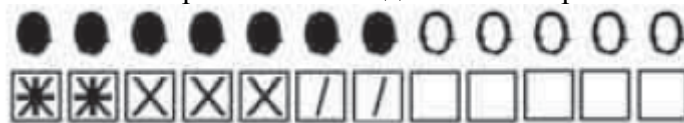
Поскольку лечение происходит пассивно, персонаж может предпринимать любые действия, одновременно восстанавливая Здоровье, потерянное из-за тупого или летального урона. Таким образом, вампир может получить столько же урона, что и смертный, однако тотчас же зажить его. Безусловно, Сородич ограничен количеством крови в своём организме, однако этот запас можно пополнить за счёт поверженного врага. (Хотя питание обескровленным трупом или кровью сражённого вампира может быть сопряжено с другими опасностями).

Исцелить аггравированный урон гораздо сложнее. Каждое очко Здоровья, потерянное из-за аггравированного урона, стоит 5 пунктов Витэ при исцелении, причём такое лечение занимает две ночи за каждый восстанавливаемый уровень Здоровья. Эти пять пунктов Витэ необходимо потратить в пределах двух ночей, за которые вампир излечивает своё ранение, хотя пункты крови и не обязательно тратить вместе. Например, чтобы зажить повреждение, персонаж может потратить три пункта Витэ сразу по пробуждении, а на следующую ночь добавить к ним ещё два.

Обратите внимание, что персонажи не могут излечить больше Здоровья, чем позволяет эта характеристика. Таким образом, персонаж с 8 уровнями Здоровья, получив 5 уровней повреждений (неважно, какого типа) не может зажить 6 пунктов Здоровья, повысив его до 9.

Когда вампир исцеляется, восстановление идёт с самой правой ячейки Здоровья в его листе персонажа. Таким образом, если ваш персонаж исцеляет два уровня тупых повреждений, просто сотрите два слэша в двух самых правых ячейках его Здоровья. Если заживает летальный урон, закрасьте самую правую ячейку летального урона. То же касается и аггравированных повреждений, однако если справа от залеченной раны остаются другие ранения, то они передвигаются влево. Между ними не должно быть пустых клеток.

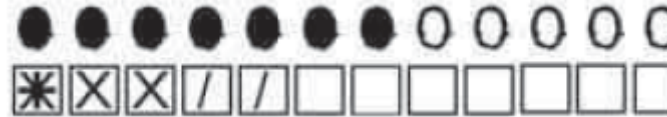
Допустим, Здоровье вашего персонажа выглядит таким образом:



Вы тратите один пункт Витэ для исцеления летального урона. Самая правая ячейка летального урона стирается, и все ранения передвигаются справа налево, "смыкая ряды". Теперь Здоровье вашего персонажа выглядит так:



Допустим, что теперь вы тратите пять очков Витэ в течение двух ночей, чтобы ваш персонаж залечил одно агgravированное повреждение. Самое правое агgravированное повреждение стирается, и все ячейки передвигаются влево вот таким образом:



Другие источники повреждений

Время от времени персонажи сталкиваются и с другими опасностями, которые могут причинить им вред или ослабить их. Современный мир тонет в токсинах и ядовитых веществах, от промышленных кислот до моющих средств на полках обыкновенной квартиры. Сородичи могут попасть под электричество из-за удара молнии, неосторожного обращения с техническими приборами или проволоки под напряжением. Персонаж может даже сознательно ввести в организм наркотик, действующий на психику. Эти и другие опасности требуют специальных правил, в основном для обозначения разницы между их действием на вампиров и смертных.

Химия, яды, наркотики

Большинство ядов и токсичных веществ не причиняют Сородичам никакого вреда. Значительное исключение составляют ядовитые змеи. Такие змеи часто воздействуют на клетки крови и ткани тела. Они не только причиняют урон, но и разрушают Витэ - как правило, одно очко Витэ за пункт урона. Яд кобры может вызвать сердечные спазмы. Рассказчики могут использовать яд змеи как летальный урон, действующий в пределах нескольких минут после укуса. Количество повреждений зависит от самой змеи, однако многие кобры и африканские гадюки легко убивают человека одним укусом. Их яд, разрушающий кровь жертвы, не так опасен для Сородича (из-за метаболизма сметные гораздо слабее вампиров), однако достаточно силён, чтобы вампиры старались его избегать. Сородичи, как и смертные, редко сталкиваются со смертоносными змеями посреди современных городов, однако в необычной ситуации этой всё же возможно. Деспотичный Князь может держать при себе террариум с ядовитыми змеями в качестве инструмента запугивания.

Кислоты и другие коррозионные химикаты наносят одинаковый ущерб смертным и Проклятым. Обычно они причиняют летальный урон. Объём повреждений зависит от силы химиката, его количества и продолжительности контакта с телом. Например, негашёная известь способна медленно, но непрерывно жечь тело, и она доступна в больших количествах за невысокую цену. Один пункт летального урона за каждые несколько раундов может вполне адекватно отражать эффект большинства химикатов, попавших на тело.

Наркотические вещества наподобие алкоголя, марихуаны и героина воздействуют на Сородичей так же, как и на смертных. Сородич, желающий использовать препарат, может или выпить крови опьянённого смертного, или использовать Витэ для прямого поглощения наркотика и его дальнейшего всасывания в организм. Эта способность вводит в смятение многих вампиров, стремящихся дать своему состоянию научное объяснение. Как может наркотик воздействовать на вампира, если все Проклятые лишены метаболизма? Особенно если при этом медицинские препараты не имеют эффекта? Ланцеа Санктум и Колдовской Круг предлагают на этот вопрос простой и весьма очевидный ответ: *это магия*.

Теологи Ланцеа Санктум могут дать более подробное объяснение. Они утверждают, что Бог желает подвергнуть Потомков Лонгина тем же искушениям зависимости и соблазна, что и обычных смертных. Так что Сородичи могут собственноручно подвергнуть себя не меньшему проклятию, чем то, что обрушивает на них Реквием. Восхвалим Господа за его ужасающее правосудие!

Электричество

Само по себе электричество не причиняет вампирам урона. Оно не может остановить их сердца, поскольку сердце вампира и так не бьётся давным-давно. Удар током не мешает работе мозга и не затрудняет нервные импульсы, поскольку организм Сородича работает мистическим образом. Однако жар, генерируемый молнией или высоковольтным электрическим током, может вызвать внутренние ожоги.

Если вампир получает разряд, способный ранить или убить обычного смертного, попросите игрока бросить Выносливость + Сопротивление персонажа. Если он получает успех, то урон не наносится вообще - если только электричество не сверхъестественно по своей природе. Если бросок неудачен или электричество порождено сверхъестественным образом, то оно причиняет тупой урон. Объём урона зависит от его силы или же определяется случайно. На летальность электрического удара влияет слишком много факторов, от подошв ботинок до влажности воздуха, что делает невозможной любую попытку составить "реалистичную" систему использования электричества. Только в редких случаях - например, магических атаках или при колоссальном напряжении - электричество может нанести летальный или аггравированный урон. Если эти обстоятельства не обговорены в специальных правилах, то они определяются Рассказчиком. Тем не менее, все Сородичи подвержены сокращению мускулов от электрического удара, как и обычные люди. Для взаимодействия с электричеством используйте систему, описанную на стр. 178 **World of Darkness Rulebook**.

Экстремальное давление и температура

Поскольку вампиры покинули мир живых, колоссальные уровни температуры или давления, которые запросто бы убили смертного, вызывают у них лишь небольшой дискомфорт. Например, Сородич не может пострадать из-за гипотермии или впасть в прострацию от жары. Будучи мёртвым, он попросту не нуждается в том, чтобы поддерживать устойчивую температуру тела. Вампир может погрузиться глубоко под воду и быстро вернуться на поверхность, не рискуя получить декомпрессионную болезнь ("кесонку"). Газовые пузыри в крови Сородича могут вызвать незначительные приступы боли и дискомфорта, но какого-либо вреда его мёртвой плоти они причинить просто не смогут. Высотная болезнь ничего не значит для существа, которое не нуждается в кислороде.

В наиболее экстремальных случаях Рассказчики могут наложить определённые штрафы на пребывание в чрезвычайно неблагоприятных условиях. Температура, превышающая 200°F¹⁶ может рассматриваться в игре как слабый огонь (или по крайней мере вызвать приступ Ротшрека в сознании персонажа). С другой стороны, смертные без труда могут засунуть руку в духовку при 400°F¹⁷, не обжёгшись воздухом. Длительное нахождение на морозе может вынудить персонажа потратить одно-два Витэ, чтобы избежать обморожения (-1 или больше к броскам на Ловкость). В самых чрезвычайных ситуациях вампир может быть заморожен намертво и утратить возможность передвигаться - что не причинит никакого вреда, однако в конечном счёте вынудит персонажа впасть в торпор или подставит его лучам солнца. Давление на самом дне глубоководного котлована (интересно, во что это вы играете...) может раздавить

¹⁶ 93°C

¹⁷ 186°C

незадачливого вампира, которому не хватило Соппротивления на то, чтобы выдержать эти условия. Некоторые виды рыб способны жить в таких жутких глубинах, однако они смогли приспособиться к этому состоянию. Полный вакуум (Господи Иисусе, а это что за хроника?) может причинить небольшое количество тупого или, самое большее, летального урона из-за разрыва кровеносных сосудов. Однако поскольку вампирам не нужно дышать, персонаж сможет существовать в полном вакууме сколько угодно, пока его внутреннее давление будет стабильно.



Инфекция и Сородичи

Простые земные болезни не действуют на Сородичей. От рака до обыкновенной простуды – любая хворь моментально "излечивается" в ночь Обращения и никогда больше не может пристать к вампиру. Сородичи не страдают от аллергии, инфекций или язв. И всё же они не могут не обращать внимания на болезни. Сородичи могут переносить инфекцию от одного смертного к другому. Выпив крови заражённого смертного, вампир, подобно комару, разносящему малярию или жёлтую лихорадку, впрыскивает инфекцию в организм своей следующей жертвы. Болезни, обычно передающиеся через жидкости, - наподобие ВИЧ и других венерических заболеваний - особенно часто пристаёт к вампиру, пусть даже и временно. Некоторые Сородичи, читавшие о вспышках эболы (болезни, которая передаётся только через контакт с чужой кровью) на Африканском континенте, подозревают, что это могло быть следствием легкомысленности африканских вампиров.

В прошлом Сородичи не особенно беспокоились, если один из них начинал разносить чуму. Смертные заболевали и умирали так часто, что никто не обращал внимания на то, что каждую неделю погибает ещё несколько человек. Но чем больше людей направлялось к врачам, тем чаще лидеры ковенантов требовали, чтобы их последователи избегали заражений; а чем больше докторов становилось охотниками на нежить, тем больше Инвиктус и Ланцеа Санктум убеждались в том, что распространение болезней нужно приравнять к нарушению Маскарада. Развитие современной эпидемиологии и таких институтов, как WHO и CDC¹⁸, сделало распространение заболеваний ещё большей угрозой для тайного мира Сородичей.

В некоторых городах Князя или Примоген сурово наказывают вампиров, признанных виновными в распространении заболеваний среди своих жертв. Ещё чаще таких Сородичей попросту запирают где-нибудь подальше от смертных, пока не найдётся знаток Фивейского Чародейства, который сможет очистить разносчика от болезни (это один из тех редких случаев, когда Сородичи добровольно приглашают в свой домен чужака). Само собой, подкармливать заключённого Сородича никто и не думает. Часто считается, что голодные муки должны послужить ему наказанием - а заодно в торпоре ему будет легче дожидаться приезжего чародея.

Если он когда-нибудь появится.



Реверсия и шрамирование

Обычно во время дневной спячки вампиры возвращают себе тот облик, который они имели в момент Обращения. Если вампир постригает волосы, с закатом они отрастают вновь; если он носил в момент смерти небольшую бородку, она появится снова по пробуждении. Даже царапины на теле Сородича имеют свойство затягиваться с наступлением темноты. Однако в некоторых случаях этой реверсии может что-нибудь

¹⁸ WHO - Всемирная организация здравоохранения. CDC - Центр по контролю и профилактике заболеваний.

помешать. Значительные повреждения сохраняются до тех пор, пока вампир не залечит их самостоятельно.

Также вампир может захотеть поменять свою внешность. Сюда относятся ситуации с татуировками или пирсингом, поскольку в обычных условиях чернила были бы стёрты, а пирсинг был бы отвержен телом вампира во время сна. Некоторые вампиры даже желают надолго сохранить шрам, полученный в битве или в ходе религиозной церемонии.

Если Сородич желает оставить шрам или другое изменение в своём организме, он должен потратить один пункт Воли. По-настоящему крупные изменения наподобие утраты конечности или других существенных повреждений требуют понизить на единицу само *значение* Воли, и Рассказчик сам определяет, насколько удалось сохранить это изменение.

Торпор

Древние называли сон братом смерти. Для вампиров такое понимание сна даже более истинно, чем для смертных. Каждый день Сородичи погружаются в сон, который восприятие или наука смертных не позволили бы отличить от смерти. В глазах вампиров такая спячка похожа на обыкновенный сон. Однако Сородичи могут впасть и в куда более глубокую спячку, в ходе которой их души почти вплотную соприкасаются со смертью. Это состояние Проклятые называют торпором. Дневная спячка Сородича длится всего несколько часов - торпор же может длиться веками.

Ранения

Раны, способные убить смертного, погружают вампиров в торпор. Если последнее очко Здоровья вампира получило летальное повреждение, он не умирает, а погружается в состояние оцепенения. (Помните, что значительное количество тупого урона может превратиться в летальный, так что хорошая обработка бейсбольными битами вполне может отправить вампира в подобное состояние).

Длительность торпора зависит от Человечности и Силы Крови Сородича. Высокая Сила Крови увеличивает его продолжительность; высокая Человечность - сокращает. По-настоящему человеческие вампиры проводят намного меньше времени в торпоре, чем Сородичи, поддающиеся желаниям Зверя.

Чтобы вычислить продолжительность времени, на которое раненый вампир погружается в торпор, используйте следующую таблицу. Человечность Сородича определяет базовое время. Умножьте это число на Силу Крови персонажа. Таков будет общий срок торпора.

Пример: Персефона Мур обладает Силой Крови 1 и Человечностью 6 (она совсем недавно стала одной из Проклятых, и у неё просто не было времени увеличить свою Силу Крови или предаться Зверю). Носферату, враждующий с её Сиром, Максвеллом, вымещает своё недовольство Князем, ввергая её в насильственный торпор. Человечность 6 определяет базовую длительность торпора: это всего две недели. Учитывая, что Персефона обладает всего 1 уровнем Силы Крови, то этот срок не изменяется. По окончании этого периода Персефона пробуждается, пытаясь понять, какого чёрта произошло.

А вот Нечисть, напротив, имеет седьмой уровень Силы Крови и заработала уже Человечность 2 (не просто же так она получила своё прозвище). Несмотря на её могущество, группа рассвирепевших Люпинов даёт ей хорошую встряску. Хотя Люпины считают, что расправились со своей противницей, в действительности они только ввергли её в продолжительный торпор. Человечность 2 определяет базовый срок в виде 50 лет спячки, а Сила Крови 7 увеличивает этот срок до плюс-минус 350 лет. Учитывая такую продолжительность торпора, нам не нужно знать конкретную дату её пробуждения. Главное, что Нечисть не появится на горизонте ещё очень, очень долгое время.

Вампиры с нулевой Человечностью составляют значительное исключение из приведённой системы. Если они погружаются в торпор из-за ранений, то спячка длится до тысячи лет, независимо от Силы Крови.

Человечность	Базовое время в торпоре
10	Один день
9	Два дня
8	Три дня
7	Одна неделя
6	Две недели
5	Один месяц
4	Один год
3	Одно десятилетие
2	Пять десятилетий
1	Одно столетие
0	Одно тысячелетие

Пребывая в торпоре, вампир может тратить Витэ, однако он не способен предпринимать какие-либо другие действия. Его проклятое тело по-прежнему тратит одно Витэ каждую ночь, поскольку пытается вырваться из оцепенения и вернуться к привычному состоянию. Персонаж может сознательно применять Витэ для излечения ран - неплохая идея, поскольку иначе Витэ исчезнет само по себе, не принеся ему никакой пользы. Любой неизлеченный урон, нанесённый его оцепеневшему телу, сохраняется, пока вампир не пробудится и не сможет подкрепить силы. Если у него не хватает Витэ для излечения хотя бы трёх очков повреждений (летальных или аггравированных), ввергнувших его в торпор, то оцепенение длится дольше, чем обычно. Во время подсчёта продолжительности торпора считайте, что Сила Крови вампира на 1 выше, чем на самом деле.

Голодание

Сородич, утративший всё своё Витэ во время дневного сна (но ещё не погрузившийся в торпор), просто не сможет проснуться. Поскольку он истощил свой запас крови, он не сумеет вложить Витэ для пробуждения и в последующие ночи. За каждую ночь, проведённую в таком состоянии, вампир получает один пункт летального повреждения вместо вложения Витэ. В таких обстоятельствах персонаж просто не может функционировать, хотя он и не погружается в торпор. Это важно, поскольку вампир не нуждается в особенно сильном Витэ, чтобы пробудиться (**см.стр. 261**). В этом состоянии любое Витэ, которое могут дать ему окружающие, поможет ему пробудиться (хотя если дать ему слишком мало крови, по пробуждении он может впасть в безумие). Если же он остаётся отрезан от внешних источников Витэ, то продолжает страдать от летальных ранений каждую ночь, пока не погрузится в торпор. Продолжительность этого торпора определяется по вышеприведённой таблице: базовый срок назначается его Человечностью, однако умножается на Силу Крови, увеличенную на 1. По окончании торпора вампир пробуждается по стандартным правилам, но с одним уровнем восстановленного Здоровья.

Добровольный торпор

Иногда Сородичи погружаются в торпор по доброй воле. Груз вечной жизни вынуждает их погрузиться в спячку в надежде, что к моменту их пробуждения некоторые проблемы будут уже решены. Старейшины иногда используют торпор как средство понижения своей Силы Крови, поскольку охота становится для них практически невозможной.

Но даже добровольный торпор никогда не обходится даром. Как правило, продолжительный торпор означает, что вампиру придётся отказаться от власти и полномочий, с таким трудом завоёванных в мире смертных и Проклятых. Такой вампир может только надеяться, что их потомки останутся к ним лояльны и встретят их с прежним почтением, когда они появятся перед ними в следующий раз. Им приходится надеяться и на то, что многолетний опыт, принёсший им уважение со стороны других Проклятых, не исчезнет бесследно; что в ковенанте и городском обществе для них останется хотя бы небольшая официальная должность, хотя и глупо рассчитывать на то, что им удастся вернуть все старые титулы, словно они никуда и не исчезали.

Добровольный торпор длится не меньше базового срока, определяемого Человечностью персонажа. К концу этого времени вампир может проснуться, если сделает успешный бросок Решительности + Самообладания. Если же он проваливает этот бросок, то ему приходится провести в торпоре ещё столько же времени, и ещё, и ещё, пока количество этих сроков не повторится определённое количество раз. Это число равно показателю Силы Крови вампира. По окончании этого срока вампир пробуждается автоматически.

Пример: *Скрэтч обнаруживает себя в чёрном списке Князя Максвелла и решает на время залечь на дно, погрузившись в добровольный торпор. Его человечность равна 4, поэтому он проводит в спячке не меньше года. По прошествии одного года Скрэтч делает проверку Решительности + Самообладания, но не получает ни одного успеха. Скрэтч остаётся в торпоре ещё год, по окончании которого ему удаётся успешно пройти проверку и пробудиться. Если бы Скрэтч с его Силой Крови 5 провалил и эту проверку, он смог бы автоматически пробудиться только через пять лет, если бы не преуспел в броске пробуждения раньше.*

Кроме того, по окончании первого срока добровольного торпора персонаж может попробовать пробудиться, если что-нибудь беспокоит его тело. Чтобы почувствовать беспокойство, вампир должен сделать проверку Сообразительности + Ясновидения (если он обладает этой способностью) со штрафом -2. Если ему удалось почувствовать беспокойство, вампир делает бросок Человечности в попытке проснуться. Если вторжение происходит ночью, вампир пробуждается окончательно. В дневное время он может бодрствовать только в течение раундов, равных количеству успехов. Исключительный успех позволяет вампиру бодрствовать в течение сцены. Также игрок может делать продолжительные броски Человечности для продления периода деятельности (**см.стр. 267**). Если при продолжительном действии игрок набирает пять успехов, вампир пробуждается окончательно - с другой стороны, если персонаж проваливает хоть один из этих бросков, то он погружается обратно в сон. (Это всё та же система, что используется и для нормального пробуждения в дневное время, однако с более тяжёлыми обстоятельствами из-за пробуждения от добровольного торпора вместо обычного сна).

Обратите внимание, что при таком пробуждении вампир не тратит Витэ, как и в случае пробуждения от простой дневной спячки.

Пронзание колом

Наконец, вампир всегда погружается в торпор, если кто-либо протыкает его сердце колом. Только дерево может оказать подобный эффект на вампира. Прутья из железа, пластика или других материалов могут причинить физический вред, проткнув сердце вампира, однако лишь дерево погружает Сородича в торпор. Мистики из числа Сородичей предлагают разные религиозные и оккультные объяснения этому качеству деревянных прутьев. Большинство Сородичей попросту принимают это как ещё один факт своей загробной жизни.

Проткнуть сердце вампира колом чрезвычайно трудно. Такое действие требует успешной атаки - неважно, в ближнем или дальнем бою. При этом нападающий получает штраф -4 к броску атаки из-за необходимости попасть точно в сердце. В случае успеха

атакующий должен нанести по меньшей мере три уровня летальных повреждений, чтобы кол прошёл сквозь грудную клетку вампира и достал его сердце. Вампир с колом в сердце немедленно погружается в торпор, а любой смертный может поклясться, что перед ним теперь обыкновенный труп.

Такой вампир может провести в торпоре весьма неопределённое время, поскольку он пробуждается только тогда, когда кто-нибудь или что-нибудь вырывает кол из его сердца. Так, неосторожный смертный может просто потянуть за деревяшку, торчащую из тела, которое выглядит мумифицированным. Голодная крыса может грызть кол до тех пор, пока он не сдвинется, или стая термитов может попросту съесть его целиком. Пока ничего такого не произойдёт, вампир будет спать. Иногда можно услышать пугающие истории, повествующие о слугах Князя, которые, подчиняясь его запрету на убийство (из-за потенциального уменьшения Человечности), парализуют своих врагов деревянными кольями и закапывают их в уединённых секретных захоронениях, где они будут спать до Судного дня.

Эффекты торпора

Во время торпора тело вампира выглядит совершенно неподвижным. Сменяются десятилетия, а оно по-прежнему медленно иссыхает, стягиваясь, пока не станет неотличимо от мумифицированного трупа. Этот процесс ускоряется, если вампиру не хватило Витэ для исцеления повреждений, ввергнувших его в торпор. Если же вампир погрузился в торпор из-за голодания, он уже изначально выглядит истощённым.

В торпоре вампир постоянно грезит. Такие грёзы, как правило, отражают общее направление мыслей вампира в момент погружения в торпор. Если он погрузился в него добровольно, то его грёзы по большей части будут спокойными, а иногда даже осознанными. Если же он погрузился в него из-за ранений (как это чаще всего происходит), то его грёзы полны отчаяния и ярости. Разум вампира может вращаться вокруг одной и той же мысли или эмоции в течение долгих столетий. Вампир может проснуться, одержимый мыслями о Сородиче или смертном, который уже давно обратился прахом.

Нельзя забывать и о культурном шоке, который ожидает вампира по пробуждении. За последнее столетие мир изменился больше, чем за целое тысячелетие до этого. Сородичи, пробудившиеся после столетий торпора, часто выглядят абсолютно безумными, потому что они никогда не соприкасались с явлениями современного мира.

Десятилетия или даже столетия спячки не могут не отразиться на воспоминаниях Проклятого. События прошлого теряют чёткость. Фантазии и кошмары смешиваются с реальностью, лишая вампира возможности отличить одно от другого. Действительно ли он слышал, что Примоген строит против него заговор - или он просто боялся этого, когда засыпал? Действительно ли отстранившиеся убили его ненавистного Сира или он просто на это надеялся? Некоторые Сородичи ведут дневники или составляют мемуары, чтобы освежить свои воспоминания после особенно долгого торпора, но даже в самых подробных записях нельзя сохранить всего. К тому же, некоторые беспокоятся, как бы этих записей не нашли их конкуренты (тайные или явные), которые могут переписать их ради своей выгоды в попытке манипулировать пробудившимся соперником. Другие Сородичи по пробуждении обнаруживают, что их мемуары были похищены сообразительными охотниками на вампиров, которые используют эти записи для борьбы против ночных кровососов. Такие записи могут дорого обойтись их составителю, поставив под угрозу его союзников и потомков, а не только врагов. Паранойя всегда играла первую скрипку в Реквиеме.

Что бы ни вызвало торпор, вампир по-прежнему теряет один пункт Витэ каждую ночь. Исцеление повреждений за счёт Витэ в торпоре происходит по обычным правилам. Однако каким бы продолжительным ни был торпор, Сородич всегда просыпается с нулевым запасом крови. Нередко проснувшегося вампира ожидает голодное безумие.

Рассказчик может потребовать броска Самообладания + Решительности, чтобы вампир сумел удержаться от безумия, когда увидит первое существо, которым он может подкрепить свои силы.

Пример: Когда громилы Соломона ввергли Дюка в торпор, у него оставалось два очка Витэ. Уже в торпоре он использовал их, чтобы вылечить два уровня летальных повреждений, которые получил в бою. Это оставило Дюка без капли крови в организме, поэтому его тело начинает иссыхать уже к концу следующего дня, когда он обычно тратил Витэ для поддержания себя в норме. Когда Дюк пробуждается, чувство голода оказывается просто невыносимо, однако, по крайней мере, он восстановил два уровня повреждений.

Пример: Скрэтч добровольно погружается в торпор, чтобы избежать ярости Князя. Поскольку ему не нужно лечить никаких повреждений, он не тратит Витэ, и весь запас крови тратится исключительно на поддержание его тела в норме (по одному Витэ за ночь, как и обычно). Поскольку его торпор должен продлиться не меньше года (см. пример на **стр. 258**), ему не хватит Витэ на поддержание своего тела в течение всего срока. Но если кто-нибудь, обладающий более сильной кровью (см. врезку "**Вынужденное пробуждение**"), найдёт его уже через несколько дней спячки и вынудит пробудиться, возможно, у Скрэтча останется ещё несколько очков Витэ.

Каждые 25 лет, проведённые в торпоре, понижают Силу Крови вампира на единицу, хотя она и не может понизиться до нуля. Тем не менее, этот эффект не влияет на продолжительность торпора. Общее время торпора определяется Силой Крови вампира в момент погружения в спячку и не зависит от изменений, которые происходят уже в ходе торпора.



Вынужденное пробуждение

Сородич может пробудиться от торпора до окончания полного срока, если кто-нибудь напоит его достаточно сильной кровью. Для этого в рот вампира должно быть влито не меньше двух пунктов Витэ. Если Витэ принадлежит вампиру, обладающему Силой Крови, значение которой на два уровня превышает значение Силы Крови спящего вампира (не забывая о том, что к этому моменту он мог понизить этот показатель благодаря торпору), то спящий вампир пробуждается, независимо от времени, которое полагалось ему на сон изначально. Если же он получает не столь могущественное Витэ, то персонаж остаётся в торпоре, хотя вкус крови наверняка повлияет на его грёзы. В любом случае, получение чужой крови может стать причиной Винкулума и зависимости.

Даже если проглоченная кровь и не достаточно могущественна, чтобы пробудить вампира, она может пойти ему на пользу. Такое Витэ можно рефлекторно использовать на лечение. Те очки Витэ, которые не были потрачены на лечение, будут поддерживать его тело по стандартным правилам - одно Витэ за ночь.

Некоторые Сородичи полагают, что определённые ритуалы Фивейского Чародейства могут пробудить спящего Сородича... или же погрузить его в ещё более длительный сон. Ходят слухи, что кровь Люпинов также достаточно могущественна, чтобы вырвать вампира из торпора. Как всегда, Рассказчик сам должен определить, что в этих легендах является правдой, а что - ложью.



Безумие, Прожорство и Ротшрек

Сородичи всеми силами пытаются спрятать Зверя, скрывающегося внутри. Политика Инвиктус и Картианцев, мистические пути Ордо Дракул, Ланцеа Санктум и Колдовского круга, даже бравады отстранившихся, - всё это маски, под которыми вампиры скрывают ярость и жажду крови своего Зверя, и прежде всего - от самих себя. Голод, гнев или страх легко могут ослабить Человека в душе вампира, открыв дорогу для Зверя. Такой вампир

становится монстром, угрожающим всякому, кто переходит ему дорогу. Подобное жуткое состояние Проклятые называют безумием.

Природа безумия

Во время безумия персонаж не способен придерживаться хоть сколько-нибудь рациональных соображений. Зверь не приучен думать. Он действует инстинктивно, не озадачивая себя размышлениями о последствиях и уроках прошлого. Такой вампир не признаёт друзей, врагов, даже свою семью. Любое существо, вены которого наполнены свежей кровью, рассматривается исключительно как препятствие или жертва. С началом безумия голодный вампир попытается насытиться, не заботясь о том, кто его окружает; разозлённый сделает всё возможное, чтобы уничтожить причину своего гнева; напуганный будет бежать без оглядки от источника страха и без раздумий прикончит любого, кто встанет у него на пути. Такой вампир не думает о последствиях - он заботится только о сиюминутном удовлетворении своих первобытных желаний.

Когда Сородичи говорят о "безумии", не делая никаких уточнений, обычно предметом их разговора является вспышка ярости. Безумию, вызванному голодом или страхом, вампиры дают особые имена. Первое они называют Прожорством, второе - Ротшрекком. Молодые вампиры, не одобряющие претенциозных названий для столь неприглядного состояния, попросту говорят о "голодном безумии" и "безумии страха".

У всех форм безумия общая основа. Вампир, поддающийся Зверю, не обращает внимания на ранения, которые могут разозлить его только больше. Повреждения, которые оставили бы здравомыслящего Сородича валяться на земле, ничего не значат для рассвирепевшего Зверя в человеческом обличье: такой Сородич будет сражаться, пока не будет насильственно ввергнут в торпор или убит. Также вампир приобретает устойчивость против ментальных воздействий наподобие Доминирования и Величия. Обычно он также повышает свои физические способности до предела, достигая нечеловеческих уровней силы, проворства и стойкости. В безумии вампир может использовать свои Дисциплины, однако только для примитивных целей. Например, он может вырастить Когти хищника для борьбы с жертвой или воспользоваться Величием для того, чтобы вынудить людей броситься прочь с дороги - однако он не будет использовать Доминирования из-за необходимости использовать трезвую речь и фокусировать своё сознание.

Сородич может переходить от одной разновидности безумия к другой. Тем не менее, некоторые формы безумия препятствуют остальным. Слабее всего проявляется безумие голода. Вампир, поддавшийся зову Прожорства, может впасть в безумие гнева, если его не пускают к добыче, или поддаться Ротшреку, если на его пути оказывается что-то опасное. Самосохранение имеет приоритет перед голодом, хотя чистая ярость может и превозмочь самосохранение, если кто-нибудь слишком настойчиво пытается помешать бегству обезумевшего вампира. Поддавшись безумию ярости, вампир становится неуязвим для припадков Ротшрека, однако увидев кровь жертвы, он может поддаться Прожорству.

Система безумия

Когда именно персонаж рискует поддаться безумию, решает Рассказчик. Это состояние может быть спровоцировано гневом, однако отнюдь не каждый момент нервного напряжения позволяет Зверю взять верх над вампиром. Его может спровоцировать голод, однако большую часть времени вампиры охотятся безо всяких позывов разорвать свою жертву на части или осушить их до капли. Ротшрек - "Красный ужас" - обычно действует только в тех ситуациях, когда вампир сталкивается с двумя главными врагами Сородичей - солнечным светом и пламенем. Другие источники страха редко провоцируют это состояние, хотя такое может случиться – в частности, при встрече незнакомого вампира с более высоким уровнем Силы Крови. Здесь просто не может быть обозначено каких-либо конкретных правил, поскольку соотношение Зверя и Человека в

душе вампира колеблется под воздействием многих факторов. В одном случае персонаж может с лёгкостью справиться даже с самой настойчивой провокацией. В другой раз он может сломаться под весом растущего разочарования или злости и на мгновение потерять над собой контроль. Мы предлагаем только примеры тех ситуаций, которые могут спровоцировать тот или иной вид безумия и которым может быть трудно сопротивляться - хотя последней инстанцией здесь является только Рассказчик.

В игровой механике безумие воздействует на персонажа следующим образом:

- Вампир игнорирует штрафы от ран, пока они не ввергнут его в торпор.
- Любые попытки повлиять на сознание обезумевшего вампира при помощи

Доминирования, Величия и других средств ментального воздействия получают штраф -2, в то время как броски на защиту или избавление от подобных эффектов со стороны персонажа получают бонус +2.

• Само собой, вампир просто не может в таком состоянии заниматься деятельностью, требующей напряжённой умственной работы.

• Персонаж получает один дополнительный дайс на любые физические проверки. Зверь готов на всё всегда, а потому персонаж забывает о сомнениях и препятствиях.

Сопротивление безумию

Сопротивления безумию занимает продолжительное действие. Что бы ни провоцировало безумие, персонаж может попытаться удержать Зверя в узде.

Когда персонаж находится на грани безумия, игрок должен сделать бросок Решительности + Самообладания. Если он получает хотя бы один успех, персонаж сопротивляется безумию в течение раундов, равных полученному числу успехов. По их окончании персонаж снова проходит эту проверку, надеясь выиграть ещё несколько раундов самоконтроля. Если ему удастся набрать определённое число успехов, Зверь окончательно сдаётся, и персонаж избегает безумия. Если хотя бы один из этих бросков проваливается, персонаж впадает в безумие и проводит в таком состоянии остаток сцены. В случае полного провала вампир остаётся в безумии до тех пор, пока Рассказчик не решит, что оно должно завершиться. Также персонаж получает отклонение, связанное с причиной безумия (см.стр. 261).

Чем сильнее провокация, тем больше успехов должен набрать персонаж. Обычно достаточно пяти. В случае с чрезвычайно сильной опасностью или бесчеловечными унижениями от вампира может потребоваться большее число успехов. Также Рассказчик может определять бонусы или штрафы к броску Решительности + Самообладания для лучшего отображения ситуации, которой достаточно легко - или слишком сложно - сопротивляться.

Хотя это ничего не меняет, стоит повторить, что вложение очка Воли даёт персонажу три дополнительных дайса на бросок сопротивления безумию, как и в случае с большинством остальных бросков.

Безумие гнева

Вот наиболее типичные ситуации, которые могут спровоцировать безумие гнева, включая примерное число успехов, необходимых для сопротивления, и модификаторы к броску Решительности + Самообладания.

Вас достаёт попрошайка	2 успеха
Какой-то болван копается в замке вашего автомобиля	2 успеха
Публичное оскорбление	3 успеха
Час за часом вас что-то расстраивает или кто-то задерживает	3 успеха
Вас оскорбляет тот, кого вы недолюбливаете	5 успехов
Вас предал деловой партнёр	5 успехов
В вас стреляет грабитель	5 успехов
Ваша любовь в опасности	5 успехов

Вас предаёт тот, кого вы любите	7 успехов
Вы теряете всё, что у вас было	7 успехов
Ваш возлюбленный убит	10 успехов
Вас оскорбляет и унижает тот, кого вы любите	10 успехов
Провокация связана с вашим Пороком или Добродетелью	±2 дайса
Провокация направлена на ваш Порок или Добродетель	±2 дайса
Голод	-1 дайса
Истощение	-2 дайса

Пороки и Добродетели могут помочь или помешать персонажу. Тот, кто черпает свою силу и видит смысл своего существования в Правосудии, может испытывать большую ярость при виде преступления, которое он не в силах остановить, однако ему будет легче сопротивляться Зверю, если кто-нибудь призывает его к исполнению своего долга, и он знает, что это правильно. Одержимый Гордыней вампир может иметь дополнительные проблемы при столкновении с унижением, однако он будет невозмутим в других ситуациях, потому что не захочет потерять лицо. Когда Пороки и Добродетели влияют на сложность проверки Решительности + Самообладания, а когда нет, решает Рассказчик.

Вампиру гораздо сложнее справиться с яростью, когда к ней добавляется голод. Изголодавшийся персонаж (то есть имеющий не более четырёх очков Витэ в организме) получает штраф -1 к проверке сопротивления. Оставшись только с одним очком Витэ или вообще без него, персонаж считается истощённым и получает штраф -2. Эти штрафы не складываются. Вы не можете получить штраф -3 из-за голода и истощения одновременно.

Безумие голода

Прожорство вступает в силу, когда персонаж чувствует голод и видит при этом кровь. Особенно опасно такое безумие во время питания. Персонажи, заботящиеся о своих жертвах, должны знать определённые стратегии, позволяющие уменьшить опасность, которую они представляют для своих любимых - к примеру, не доводить себя до слишком сильного голода или заставлять своих избранных жертв сливать кровь в различные ёмкости, а не пить из них напрямую. Голодному безумию соответствует ряд модификаторов, и потеря контроля становится куда менее вероятна, когда вампир утоляет терзающий его голод. См. данные выше определения терминов "голод" и "истощение".

Вид или запах крови (во время голода)	2 успеха
Первый глоток крови (во время голода)	3 успеха
Вид или запах крови (во время истощения)	4 успеха
Первый глоток крови (во время истощения)	5 успехов
Пробовал кровь вампира и раньше	-1 дайс
Голод	-1 дайс
Истощение	-2 дайса
Пристрастие к крови вампира	-2 дайса

Безумие страха

В каком-то смысле вампиры имеют меньше оснований для страха, чем смертные. Их тяжело убить, они могут восполнить почти любую незначительную потерю, дай только время. Даже ранения скорее досаждают вампиру, чем пугают его.

И тем не менее, солнечный свет и огонь способны спровоцировать пробуждение глубочайшего страха, таящегося в душе вампира. Зверь знает, что эти силы несут ему смерть. Он инстинктивно пытается убежать от огня и солнца как можно дальше. Пребывая в Ротшреке, вампир хочет только одного: убежать и спрятаться, уничтожив любого, кто встанет у него на пути. Если вампир не может избежать причины Ротшрека, от невыразимого ужаса он даже может получить отклонение.

Столкновение с незначительными вспышками пламени или слабыми солнечными лучами на безопасном расстоянии или под контролем самого персонажа редко вызывает Ротшрек. Вампир может просто отступить на шаг от человека, зажёгшего сигарету, или предпочитать держаться в тени, когда в комнате разожжён камин, но в таких ситуациях он не будет паниковать. Даже ТВ- или видеозапись, на которой ярко сияет солнце, не потревожит Зверя... излишне. Другое дело, если кто-нибудь ткнёт в персонажа зажжённой сигаретой или помашет горящим факелом у него перед глазами.

Личность вампира практически не влияет на сопротивление Ротшреку. Всё зависит от объёма пламени или солнечного света и степени контроля над ситуацией. Именно это облегчает или затрудняет сопротивление страху.

Зажжённая сигарета	1 успех
Вид факела	2 успеха
Лампа-пузырь прямо у лица	3 успеха
Костёр	4 успеха
Горящее здание	5 успехов
Тусклый солнечный свет	7 успехов
Прямой солнечный свет	10 успехов
Огонь/солнечный свет на безопасном расстоянии	+2 дайса
Неожиданный огонь/свет	-1 дайс
Вампир окружён огнём/светом, но пока не испытывает повреждений	-1 дайс
Обожжён огнём/солнечным светом	-3 дайса

Отыгрыш безумия

Обезумевший персонаж забывает о любых этических нормах и своей преданности в слепом желании уничтожить врага, утолить жажду или бежать от пламени или света. Он атакует друзей, любимых, членов семьи и - самое главное - персонажей других игроков, если они встают у него на пути. Например, вампир, поддавшийся гневу, захочет атаковать виновника своей ярости, но если тот будет по каким-то причинам ему недоступен, он охотно выместит свою ярость и на окружающих. Возможно, он и почувствует ужас от содеянного, когда ему удастся вырваться из-под власти Зверя и, допустим, обнаружить перед собой труп собственной матери, однако сам Зверь не замечает таких вещей и не волнуется из-за них. Зачастую чудовищные поступки, совершённые в ходе безумия, приводят к проверкам на дегенерацию (**стр. 267**), поскольку персонажу приходится иметь дело с собственной совестью. Чем чаще вампир впадает в безумие, тем сильнее страдает его Человечность.

Некоторые игроки могут не захотеть отыгрывать безумие, однако Зверь - одна из важнейших сторон не-жизни вампира. Рассказчик должен подталкивать игроков к изображению безумия как проявления жесточайшего, колоссального ужаса. Если они не могут этого сделать, Рассказчик должен сам взять персонажа под свой контроль и решить, какие действия тот предпринимает в ходе безумия.

При желании игрок может тратить Волю для того, чтобы управлять вампиром во власти безумия. Это позволяет ему контролировать действия персонажа в течение одного раунда. Таким образом, даже в момент безумия вампир может дать своей потенциальной жертве шанс убежать или обидчику - возможность немедленно извиниться. Минутный самоконтроль не прерывает безумия, однако может направить его в нужное русло. Например, персонаж может изо всех сил бросить в сторону предмет мебели вместо того, чтобы вцепиться в горло смертному, который необдуманно словом прорвал скопившийся за несколько ночей стресс. Если игрок пытается таким образом выполнить действие, которое кажется Рассказчику невозможным или неподходящим, Рассказчик также может заставить его потратить пункт Воли, чтобы предпринять это действие.

Как долго длится безумие, решает Рассказчик. Обычно для этого хватает одной сцены, однако нужно учитывать, что "сцена" – довольно размытая единица времени. Запертый в одиночестве или вырвавшийся на городские улицы персонаж может не успокоиться и за несколько часов. Вампириша, намеревавшаяся "просто глотнуть" крови своего бойфренда, может высосать его досуха и оправиться прямо перед тем, как он испустит предсмертный хрип... как раз вовремя, чтобы получить шанс Обратить его вместо того, чтобы позволить ему умереть по-настоящему. Насильственное погружение в торпор всегда заканчивается безумием.

Оседлание волны

В некоторых случаях персонаж может добровольно поддаться безумию. При всей жестокости тех поступков, которые он может совершить в подобном состоянии, подчинение Зверю делает вампира сильнее. Главная сложность заключается в управлении теми методами, к которым может прибегнуть Зверь. Молодые Сородичи называют этот временный, добровольный отказ от сопротивления Зверю оседланием волны. Старые вампиры называют это проклятой глупостью.

Если персонаж хочет оседлать волну, игрок делает череду бросков Решительности + Самообладания и пытается набрать определённое число успехов в качестве продолжительного действия, подобно обыкновенному сопротивлению Зверю. Однако на этот раз вампир старается понукать Зверем голосом Человека. Игрок также тратит пункт Воли за попытку сознательно направить безумие. Оседлание волны всегда требует накопления по меньшей мере пяти успехов. Рассказчик может попросить игрока набрать больше или модифицировать бросок в зависимости от того, соответствует ли поставленная задача характеру или текущим эмоциям персонажа. Так, персонаж с лёгкостью сможет вызвать в себе безумие, если столкнётся с Люпином, убившим его союзников, если при этом его Добродетелью будет Правосудие, а Пороком - Гнев. Однако попытка вызвать в себе безумие, чтобы взобраться на крышу здания, почти в любом случае не сработает. Если игрок проваливает хоть один из бросков Решительности + Самообладания, то персонаж впадает в неконтролируемое безумие.

Оседлание волны позволяет вампиру закончить безумие по своей воле вместо того, чтобы ждать своей очереди, пока Зверь не выдохнется. Обратите внимание, что если вампир, оседлавший волну, сталкивается со стимулами, которые провоцируют в нём настоящее безумие, он должен сопротивляться им по стандартным правилам после того, как закончится его намеренное безумие, что может привести к ещё одному периоду иступлённой ярости.

Персонаж, пытающийся оседлать волну несколько раз за ночь, получает к броскам Решительности + Самообладания штраф -1 за каждую попытку направить безумие, кроме самой первой (независимо от того, были ли эти попытки успешными).

Пример: Локи сталкивается с двумя отстранившимися, которые высмеивают его за пресмыкательство перед Князем. Он чувствует глубоко внутри себя шевеление безумия, однако знает, что Зверь не сможет одержать над ним верх. Тем не менее, Локи решает оседлать волну, чтобы преподать этим выскочкам урок, не потеряв при этом самоконтроля. Он тратит пункт Воли и делает бросок Решительности + Самообладания, получая два успеха. На следующий раунд Локи делает бросок снова, поскольку насмешки отстранившихся продолжаются. На этот раз ему удаётся набрать ещё три успеха, что даёт общий результат в пять успехов. Локи направляет свой гнев на отстранившихся, обрушиваясь на них подобно библейскому проклятию и не чувствуя боли от повреждений, которые наносят ему обидчики. Вдобавок он получает +1 дайс к броскам атаки. После того как залитые кровью враги пускаются в паническое бегство, он убеждает Зверя утихомириться вместо того, чтобы пуститься за ними в погоню и ждать, пока Зверь не выдохнется.

Человечность

Переход от обычной жизни к загробной влияет не только на организм человека. Он изменяет душу. Сородич делит своё человеческое сознание с силой, полностью противоположной всему человеческому - силой, лишённой рассудка, сознания и любых эмоций, кроме гнева и голода. Сородичи называют её Зверем.

Присутствие Зверя меняет в глазах вампира само понимание нравственности. Сородичи могут сколько угодно притворяться людьми, однако они ими более не являются. Даже в самом озлобленном и жестоком смертном не прячется Зверь. Однако в душе Сородича беспрерывно борются Человек - сущность, способная делать нравственный выбор, - и Зверь, который на это попросту не способен.

Зверь действует по очень простому плану. Поймать. Убить. Съесть. Поспать. Повторить. Он не чувствует жалости - только жажду крови. Он не способен на разговор.

Человек состоит из всего, что противоположно Зверю: способности к рациональному мышлению и самосознанию, а большая часть его интересов связана с окружающими. Зверь не заботится о том, что думают или чувствуют другие. Его это не волнует. Они - просто пища.

Когда Сородич начинает рассматривать окружающих как добычу, инструменты или простые препятствия, Человек слабеет. Когда Сородич пытается взаимодействовать со смертными как со своими друзьями, заботясь об их счастье и безопасности, Зверь... просто ждёт. Поддаться Зверю всегда легко. Это естественно для созданий, существование которых зависит от их способности пить кровь окружающих. Но укрепить в себе Человека всегда тяжело. Большинство вампиров медленно деградируют. Они всё меньше и меньше осознают себя как людей и всё больше предаются жестокости и эгоизму.

Большинство Сородичей так и остаются чудовищами, обладающими лишь той или иной степенью самоконтроля. Они удовлетворяют некоторые из желаний своего Зверя, сражаясь с ним только тогда, когда это служит их интересам. Зверь не знает, как прятать тела - но Человек знает. Такие вампиры охотятся, кормятся, иногда убивают, однако стараются не попадаться на глаза смертным.

Другие Сородичи не справляются с этим балансом. Каждое новое преступление делает совершение следующего немного легче. Они не задумываются о том, выживет ли их жертва или умрёт. Они не заботятся о том, кем, где и как они кормятся. Они могут начать... играть со своей добычей. Когда Зверь достигает в душе вампира практически абсолютной власти, Человек становится не более чем психологическим дополнением, укрепляющим хищническую натуру Зверя жестокостью и извращённым мышлением смертных. И даже этот жалкий остаток смертного разума со временем исчезает, а вампир становится машиной смерти, столь же безжалостной и бездумной, как и акула, почуявшая в морской воде кровь. У вампира остаётся только инстинкт самосохранения, заставляющий его избегать огня, скрываться от солнца и защищаться от нападений.

Сородичи называют таких существ друзьями - от старонорвежского слова, которым называли оживший труп, бродящий среди живущих и убивающий своих родственников. Друг оставляет за собой длинный след из трупов и нападений на глазах у множества свидетелей, что привлекает к нему внимание смертных. Даже злейшие враги оставляют на время свои разногласия и объединяют усилия, чтобы остановить друга прежде, чем он расхатает Маскарад так, что его попросту не удастся восстановить.



Одиночество и Человечность

Проверки на дегенерацию вступают в силу тогда, когда Сородич активно конфликтует с окружающими, что в конечном итоге может настроить его против всех. Тем не менее, Рассказчик имеет абсолютное право потребовать такого броска от игрока, слишком много времени проводящего в одиночестве, поскольку его связь с человечеством

(и Человечностью) может попросту атрофироваться. Не существует какой-либо чёткой системы по использованию таких правил, однако мы предлагаем отнимать значение Человечности персонажа от 11. Всякий раз, когда проходит количество лет, равное получившемуся результату, и Сородич проводит всё это время без существенного контакта с людьми или Проклятыми, игрок должен пройти проверку на дегенерацию.



Человечность как Нравственность

В системе **Vampire** Человечность отражает баланс между Зверем и Человеком. Это особая форма Нравственности, имеющая исключительное значение для вампиров. Значение этой характеристики обозначает эмоциональную связь Сородича с его прежними смертными чувствами и его способность понимать окружающих. Чем ниже становится Человечность, тем меньше он заботится о других и тем больше склоняется к жестокости.

Человечность измеряется по той же шкале грехов, что и Нравственность в **World of Darkness Rulebook** (которая воспроизведена здесь для вашего удобства). Как и в случае со смертными, если вампир совершает поступок, находящийся в шкале грехов на уровне его Человечности или ниже, игрок должен бросить определённое число дайсов, чтобы выяснить, не подвергнулся ли его персонаж нравственной дегенерации. Если бросок успешен, персонаж чувствует стыд, раскаяние или хотя бы какое-то возражение со стороны своей человеческой сущности. Если бросок неудачен, то персонаж испытывает только удовлетворение, поскольку он получил то, чего хотел... и частичка Человека в его душе отступает, лишая его возможности бороться со Зверем с прежним усердием. Его Человечность понижается на единицу. Что также немаловажно, его порог для дальнейших грехов также опускается на одну ступень ниже, так что игроку не придётся делать слишком уж много бросков на дегенерацию - если, конечно, в дальнейшем он не будет сопротивляться своей жестокой натуре.

По мере снижения Человечности персонаж всё меньше интересуется окружающим миром, следя только за прихотями своего Зверя. Он становится способен практически на любую жестокость по отношению к окружающим. Когда Человечность снижается из-за греха, совершённого персонажем, сделайте бросок, используя значение Человечности как запас дайсов. Если бросок успешен, персонаж склоняется к здравому смыслу хотя бы на этом уровне Человечности. Если проверка провалена, то в разуме персонажа пускает корни какое-нибудь отклонение. Отклонения представляют собой ментальные и эмоциональные "шрамы", в данном случае полученные из-за стресса, горя или жестокости, которые стали последствиями его поступка. Более подробно отклонения рассмотрены на **стр. 276**.

Человечность и грехи

Человечность	Моральный порог	Запас дайсов
10	Эгоистичные мысли (пример: оскорбление чьих-либо чувств)	5 дайсов
9	Незначительные эгоистичные действия (пример: сокрытие налогов)	5 дайсов
8	Причинение ранений, намеренно или по неосторожности (пример: физический конфликт)	4 дайсов
7	Мелкое воровство (пример: воровство в магазинах)	4 дайсов
6	Крупное ограбление (пример: кража со взломом)	3 дайсов
5	Намеренное повреждение значительного имущества	

	(пример: поджог)	3 дайсов
4	Преступление в порыве страсти (пример: непредумышленное убийство)	3 дайсов
3	Запланированное преступление (пример: убийство)	2 дайсов
2	Бесчувственное/жестокое преступление (пример: пытки, серийные убийства)	2 дайсов
1	Полная развращённость, гнусные злодеяния (пример: коллективные изнасилования; пытки и убийства; массовые убийства)	2 дайсов

Результаты бросков

Делая бросок на дегенерацию, используйте только тот запас дайсов, который соответствует совершённом преступлению. Кроме того, делая бросок Человечности для того, чтобы выяснить, не получил ли вампир отклонения, вы не должны дополнять его Атрибутами или другими характеристиками. Вы не можете использовать очко Воли и получить модификатор +3 к любому из этих бросков, хотя другие ситуационные бонусы всё же могут использоваться (см. ниже).

Полный провал: Невозможен ни в одном из бросков. Бросок на удачу также недопустим.

Провал: Если провален бросок на дегенерацию, это значит, что ваш персонаж больше не в силах бороться за поддержание своих нравственных идеалов, поскольку грех кажется ему оправданным. Он утрачивает один пункт Человечности. Если проваливается и бросок Человечности, персонаж получает отклонение.

Успех: Вашему персонажу удаётся выбраться из этого кризиса, поскольку он сохраняет свои нравственные стандарты и понимает, что поступил неправильно. Его Человечность остаётся неизменной, а он сохраняет своё здравомыслие.

Исключительный успех: Ваш персонаж только сильнее убеждает себя в правоте своих убеждений перед лицом совершённого преступления, ведомый раскаянием и ужасом перед содеянным. Он не только сохраняет свою Человечность в броске на дегенерацию, но и получает очко Воли (которое, впрочем, не может превышать доступного значения Воли).

Исключительный успех при проверке Человечности на предмет полученных отклонений не даёт никаких особых преимуществ.

Соппротивление дегенерации

Рассказчикам не обязательно сводить проверки дегенерации только к броскам. Попросите игрока описать, что чувствует персонаж при мысли о совершённом преступлении и что он намерен делать в связи с этим.

Короткие ответы, которые ничего не проясняют, например, *"Мой персонаж очень жалеет о случившемся"*, - оставляют бросок неизменным. То же касается и попыток выкрутиться, в духе: *"Ну, он сам напросился, чтобы я ему врезал, нечего было рот разевать"*. Конечно, на этот раз персонаж попытался хоть как-то рационализировать свои действия. Это не самое лучшее проявление человечности, но это очень *по-человечески*.

Более сложные, но, в сущности, ничего не стоящие игроку ответы наподобие *"Я возвращаюсь в убежище и бичую себя до рассвета"* также не позволяют взглянуть в глубину души персонажа. Если вы хотите подстегнуть мелодраму такого рода, можете дать игроку +1 дайс на проверку дегенерации (но не Человечности). Если вам кажется, что игрок обманывает сам себя, лучше вообще не давайте ему никаких бонусов.

Серьёзные ответы, позволяющие увидеть по-настоящему душекопательные размышления персонажа или его восприятие своего будущего в свете произошедшего, дают игроку +1 дайс к проверкам дегенерации. Например, персонаж может пойти к

своему Сиру и спросить его, как лучше справляться со своим Зверем, когда тебя провоцируют на гнев, потому что он ненавидит себя за то, что способен натворить, потеряв над собой контроль. Другой персонаж может молиться о прощении (однако не награждайте такого игрока до тех пор, пока он не опишет религиозные чувства своего персонажа или не отыграет духовный кризис, который приводит его персонажа к философии, некогда отвергаемой или презираемой им).

Попытки увидеть хоть что-нибудь хорошее или хотя бы необходимое в действиях персонажа также могут дать +1 дайс к проверке дегенерации. *"Конечно, убивать того парня было неправильно... но то, как он избивал свою девчонку? Рано или поздно он мог убить её, а она этого не заслуживала. Так что лучше уж он умрёт, чем она". Или: "Я перепробовал всё возможное, только бы помешать этому журналисту опубликовать свою историю, но ни взятки, ни угрозы, ни Доминирование, ни попытки дискредитировать его в глазах общества не сработали. Он должен был умереть, чтобы Маскарад остался в сохранности. Я чувствую себя отвратительно из-за того, что мне пришлось сделать, но сколько бы людей умерло, если бы смертные узнали о Сородичах? Он бы начал войну".*

Персонаж может получить и +2 дайса к проверке дегенерации, но это максимум - и для этого ему нужно продемонстрировать глубокое сожаление персонажа и попытки исправить содеянное. Пытается ли вампир сделать что-то для восполнения этой утраты? Персонаж может в открытую извиниться перед кем-либо за вред, причинённый ему, или втайне пытаться помочь семье человека, которого он убил во время безумия. Любой может сказать "извини", но пытаться загладить эту вину или носить её глубоко в сердце - совсем другое. Безусловно, подобные действия, связанные с контактом с людьми и попытками им помочь ставят под угрозу Маскарад... или враги могут угрожать этим людям, шантажируя персонажа... или он сам может в конце концов причинить им ещё больший вред. Вампиры знают, как тяжело бывает исправить содеянное.

Между тем, игрок может сказать, что он вовсе не чувствует никакой жалости. Он намеренно совершил это преступление, наслаждался его результатом и охотно повторит его при малейшей возможности. В этом случае вы можете наложить штраф -1 на проверку дегенерации. Такие Сородичи даже не пытаются сопротивляться эгоизму, который так близок их Зверю. Тем не менее, не налагайте этот штраф на персонажа, который и так имеет только один дайс на проверку дегенерации - тот факт, что Человечность персонажа настолько мала, что у него остался только один дайс на проверку, и так многое говорит о его неспособности к сожалению и раскаянию.

Обратите внимание, что представленные здесь модификаторы применяются только к проверкам дегенерации. Броски Человечности для выяснения, получил ли вампир какое-нибудь отклонение, не используют эти правила.

Дегенерация и Пороки

Превращение в вампира не избавляет персонажа от его Пороков при падении Человечности. Персонаж, желающий сохранить свою Человечность, вынужден сопротивляться Зверю наряду с личными Пороками. Поддавшись Пороку, вампир ускоряет процесс дегенерации, подрывая самоконтроль, необходимый ему для борьбы со Зверем. Чем ниже падает Человечность, тем чаще он испытывает искушение поддаться Пороку.

На первый взгляд, это подталкивает Сородичей к весьма пагубной спирали: понижение Человечности ведёт к усилению Зверя, что ведёт к большей греховности, что в конечном счёте опять ведёт к понижению Человечности и ещё большей победе Зверя.

Однако это не вполне верно, поскольку персонаж может опуститься и ниже уровня своего Порока. Порок заставляет вампира сделать что-то плохое, однако не обязательно худшее из всего, что доступно ему на этом уровне Человечности. Распутник может испытывать тягу к соблазнению, но не обязательно должен предаваться сладости

изнасилований. Жадный до денег грабитель может и не найти в себе сил отказаться от мошеннической сделки, но он не обязан грабить банки с пистолетом в руке. На низких уровнях Человечности вампир может найти множество способов потворствовать своему Пороку, не опускаясь до самых гнусных поступков. Так, например, Сородич, почувствовав укол своей гордости, не обязан убивать своего обидчика. Он может удовлетвориться Доминированием оппонента и выставить того дураком, или может использовать Величие для того, чтобы настроить других людей против обидчика или просто шпионить за ним при помощи Затемнения, чтобы узнать пару страшных секретов, которыми можно будет шантажировать или унижать своего противника. Всё это - низкие, эгоистические поступки, однако они далеко не так ужасны, как убийство (во всяком случае, чаще всего). И всё же не нужно вводить себя в заблуждение: по достижении самых низких уровней Человечности вампир становится крайне неприятным созданием.

Дегенерация и отклонения

Чаще всего при наличии отклонений вампиру оказывается ещё труднее беречь свою Человечность. При соответствующих обстоятельствах некоторые отклонения могут вынудить персонажа наброситься на окружающих в припадке безумной ярости или убедить его в том, что он столкнулся со смертельной опасностью, хотя ничего подобного не происходит. Такие припадки могут заставить вампира совершить поступок, о котором в дальнейшем он будет ужасно жалеть - или нет, в зависимости от броска Человечности.

С другой стороны, некоторые отклонения могут помочь персонажу сохранить Человечность, если он действительно не понимает значения своего проступка. Он может просто не признавать того, что совершил. Например, параноик, верящий, что все банки служат для конспирации махинаций местного Вентру, может получить бонус к проверкам дегенерации, вызванным его нападениями на эти банки и их работников. Вампир просто верит, что его преступления оправданы высшей целью.

Однако и игроки, и Рассказчики должны помнить, что отклонения являются недостатками, а недостаток должен скорее причинять вред, а не помогать. Так, Рассказчику следует применять бонусы отклонений к броскам Человечности, только если игрок старательно отыгрывает эти вспышки безумия - да и в этом случае только особые отклонения, вводящие вампира в заблуждение, могут иметь хоть какую-то силу. В лучшем случае сумасшествие может помочь Сородичу стабилизировать низкое значение Человечности в качестве последней попытки Человека оградить себя от посягательств Зверя. Само собой, персонаж не становится от этого "лучше" - просто он погружается в ещё более тяжёлую форму своего безумия.

Восстановление Человечности

Если вампир прилагает особенно долгие и искренние усилия к исправлению своего поступка, он может восстановить утраченную Человечность и даже стать нравственнее, чем он был в смертной жизни. Само собой, это непросто.

В игровых терминах это означает, что игрок может потратить определённое количество опыта, чтобы восполнить утраченную Человечность. Но если говорить об отыгрыше, то персонаж должен сделать что-нибудь, чтобы продемонстрировать своё искреннее желание стать лучше и научиться сопротивляться порывам Зверя (см.стр. 92 **World of Darkness Rulebook**). Если игрок заявляет о своём намерении купить Человечность для своего персонажа, Рассказчик должен учитывать последние действия этого персонажа. Пытался ли он искупить своё преступление? Старался ли избегать дальнейших грехов? Сопротивлялся ли своему Пороку и придерживался ли Добродетели, даже когда это не вело к восполнению Воли? Общается ли персонаж со смертными и ценит ли взаимодействие с ними? Если персонаж искренне пытается развиваться в себе человеческие качества, Рассказчику однозначно следует разрешить вложение очков опыта.

Почему повышение Человечности стоит опыта, в то время как потерять эту характеристику так легко? Разве возвышенные, высокоморальные действия не должны награждаться немедленным восполнением Человечности?

К сожалению, нет. Мгновение добродетели не отменяет всех пагубных привычек, сформировавшихся за годы, если не столетия жестокости и цинизма. Изнуряющая борьба с внутренним Зверем требует по-настоящему героического напряжения, которое никогда не должно ослабевать. Обратите внимание, что это противоречит правилам бесплатного восстановления Нравственности, которые можно увидеть в **World of Darkness Rulebook**. Мы пошли на это сознательно. Человечность занимает настолько важное место в тематике **Vampire: The Requiem**, что мы бы хотели подвергнуть ваших персонажей сложнейшему испытанию на пути к восполнению Человечности, чему и служат эти (безусловно, строгие) правила.

Пример: Персефона пьет кровь своей жертвы и чувствует, что не в силах остановиться. В конце концов она забирает слишком много крови и убивает смертного. Её Человечность равна 7, поэтому страшное преступление вынуждает её пройти проверку на дегенерацию. Поскольку это "непредумышленное убийство", она кидает три дайса, но не получает успехов. Её Человечность падает до 6.

Теперь Персефона кидает шесть дайсов (поскольку её Человечность теперь равна шести), чтобы сделать проверку Человечности на предмет получения отклонений. И снова она не получает успехов. Игрок и Рассказчик какое-то время консультируются и решают, что подходящим отклонением будет нарциссизм (см. стр. 97 **World of Darkness Rulebook**). Это объясняется тем, что Персефона попросту не заботилась о сохранности своей жертвы, поскольку её смерть послужила миру во благо - ведь теперь Персефона сможет заняться своими делами. Обратите внимание, что это лишь мнение самой Персефоны, а не объективная правда. На то это и отклонение!

В листе персонажа, напротив Человечности Персефоны (6), игрок записывает: "нарциссизм". Когда - если - он купит Человечность 7 за очки опыта, Персефона избавится от своего нарциссизма. Однако пока её Человечность падает, она может приобрести только ещё более серьёзные психозы или получить новое отклонение.

Игровые эффекты Человечности

Зачем бороться со Зверем? Почему бы просто не найти компромисс между собственными желаниями и порывами Зверя и не стабилизировать своё состояние в качестве эгоистичного, но вполне сознательного монстра?

Многие Сородичи думают именно так. Однако, вступая на путь компромиссов со Зверем, они жертвуют чем-то большим, чем абстрактным этическим кодексом. Сохранение Человечности предоставляет вампиру и вполне материальные преимущества. Чем больше он культивирует в себе чувства и нравственность смертного, тем слабее проклятие не-жизни связывает его - по крайней мере, в отношении некоторых видов деятельности.

Дневная активность

Сородичам трудно действовать в дневное время. Чем ниже Человечность вампира, тем сложнее ему поддерживать бодрствование.

Если персонаж хочет оставаться в сознании после восхода солнца, игрок бросает количество дайсов, равное показателю Человечности. Персонаж сопротивляется сну в течение раундов, равных количеству успехов. Исключительный успех позволяет ему оставаться в сознании до конца сцены. Если персонаж пытается бодрствовать целый день, Рассказчик может потребовать продолжительного действия и попросить игрока набрать пять успехов, причём провал в любом из бросков означает, что персонаж засыпает, несмотря на свои намерения. Вампир может оставаться активным в дневное время, чтобы заниматься обширными исследованиями, завершить длительный ритуал, стоять на страже

или нести бессменный дозор. Сохранение активности в течение всего дня не избавляет вампира от необходимости тратить Витэ на "пробуждение" с наступлением темноты, просто в этом случае Витэ тратится для продолжения функционирования организма вампира в течение ночи.

Также вампир может попытаться проснуться в дневное время, если он чувствует, как что-либо нарушает его покой. Игрок бросает Сообразительность (+ Ясновидение, если вампир обладает этой Дисциплиной), чтобы определить, заметит ли спящий Сородич какое-нибудь изменение рядом с собой. Если бросок успешен, игрок делает упоминавшийся выше бросок Человечности, чтобы выяснить, может ли персонаж заставить себя проснуться. Пробуждение в дневное время стоит одного пункта Витэ, независимо от того, как долго он будет бодрствовать после этого (однако если вампир и вовсе не засыпал, от него не требуется траты Витэ). Витэ при пробуждении в светлое время суток требуется для того, чтобы организм начал функционировать, и если затем вампир снова засыпает, то ему придётся потратить ещё пункт Витэ по пробуждении этой ночью.

Вампирам трудно работать в полную силу, когда инстинкты Зверя подсказывают, что сейчас нужно спать. Если Сородич действует в дневное время – вне зависимости от того, проснулся ли он ото сна или просто не засыпал с рассветом, - количество дайсов в любой проверке не может превышать значения Человечности персонажа. Например, Соломон решает не ложиться спать, потому что хочет проследить, не угрожает ли что-нибудь его не-жизни. Обычный запас для проверки Интеллекта + Расследования даёт Соломону семь дайсов, однако поскольку его Человечность равна 4, он может использовать в этом броске только четыре дайса.

Взаимодействие со смертными

Вампир, осознающий себя как человек, может и действовать как человек. Каждую секунду смертные посылают и получают множество незаметных сигналов, говорящих, что они любят друг друга и заботятся друг о друге – наконец, что они просто *живы*. Они смотрят на лица окружающих, передают свои чувства мимикой, двигаются, когда двигается их собеседник, едва заметно кивают, когда кто-нибудь говорит. Человек делает то же самое, но Зверь - никогда. Сородичам с низким значением Человечности приходится прикладывать колоссальные усилия, чтобы притворяться живыми людьми. Они могут заставить себя дышать и напоминать себе, что надо регулярно моргать... однако они не способны на малозаметные, подсознательные, невербальные способы коммуникации. Смертные быстро это замечают. Они не могут понять, в чём дело, однако инстинкты подсказывают им, что в их собеседнике что-то совсем не так и было бы неплохо убраться от него подальше. Они чувствуют хищника под человеческой маской.

Сородичи могут наполнить тело энергией Витэ, чтобы выглядеть более живыми. Вампиры с высокой Человечностью делают это практически машинально, чтобы сохранить для самих себя иллюзию, будто они - по-прежнему люди, а не чудовища. Сородичи с низкой Человечностью делают это гораздо реже и достигают не столь правдоподобного результата. По мере того как Человек в душе вампира слабеет, Сородич становится бледнее, и всё его тело всё больше начинает напоминать труп.

Когда Сородич взаимодействует не с вампирами, а с людьми, количество дайсов в проверках Эмпатии, Убеждения и Коммуникабельности, не может превышать его показателя Человечности. Например, если Человечность вампира равна 5, он не может бросить больше пяти дайсов при попытке использовать Сообразительность + Эмпатию на смертном, даже если в действительности запас дайсов при проверке этих характеристик должен быть больше. Это ограничение не касается применения Эмпатии, Убеждения и Коммуникабельности во время использования Дисциплин, поскольку эти способности сверхъестественны по своей природе и выходят за пределы взаимодействия с Человечностью.

Если ситуация также налагает на бросок штраф, он применяется после наложения штрафа за Человечность. Пользуясь приведённым выше примером, если вампир получает штраф -2 к броску Сообразительности + Эмпатии, то он сможет бросить только три дайса. Никакой бонус не может повысить запас дайсов выше значение Человечности, поэтому добавляйте их перед тем, как сравнивать общий запас дайсов с Человечностью персонажа.

Лёгкое отторжение, которые вызывают у смертных вампиры с низкими уровнями Человечности, не влияет на фактическое значение Внушительности персонажа. Такой Сородич выглядит иначе, чем раньше, когда его Человечность была выше, однако это слишком малозаметное изменение. Смертные могут воспринимать Сородичей с невысокой Внушительностью как "звероватых", в то время как обладатели высокой Внушительности будут окружены лёгкой аурой страха и смертоносности. Теплота, которая некогда располагала к себе, теперь исчезает, уступая место змеиному холонокровию. Смертные, пытающиеся восстановить в памяти образ вампира с низкой Человечностью, могут описать его совершенно непохоже на его истинный облик, поскольку подсознательный страх мешает их воспоминаниям. Даже вампир, отличающийся редкой красотой, но имеющий слишком низкую Человечность, запомнится смертным как обладатель "могильной красоты".

Итог: падение

Человечность имеет тенденцию постепенно снижаться. Любой Сородич сталкивается с этим неопровержимым и неизбежным фактом. Хищническая природа Сородичей заставляет их совершать чудовищные поступки - пусть даже и не по своей воле, - что неизбежно ведёт к усилению Зверя. Сородич может начать свой Реквием с клятвы, что он никогда не поддастся Зверю. Он твёрдо намерен держать себя в узде, чтобы никогда не жалеть о последствиях. Но по прошествии многих лет и десятилетий Сородич всё реже чувствует отвращение к тем поступкам, которые он совершал уже столько раз. Человечность падает просто из-за усталости. Высокоморальные кредо прогибаются под реальность, ломаются и со временем забываются.

Сородичи привыкли уживаться с падением Человечности. Чем слабее эта характеристика, тем меньше объективного Сородич видит в своей не-жизни. То, что некогда вызывало у него испуганное раскаяние, теперь кажется целесообразным - а может быть, даже волнующим. Хотя этот путь всегда ведёт к разрушению.

Так как Сородичу выжить в ходе своего Реквиема? Как ему сохранить остатки человеческой совести, если Зверь безудержно борется за контроль над его душой? До каких пределов он может пойти в своей жестокости?

Персонажи должны сами ответить себе на эти вопросы. Такова главная тема **Vampire: The Requiem**.

Человечность 10-8

Вампиры с такими высокими показателями Человечности могут выглядеть "более человечными, чем сами люди". Неонаты могут отбросить свою чудовищную натуру и начать придерживаться даже более строгих этических принципов, чем те, которым они следовали при жизни. Обычно они пытаются охотиться только на животных или искать другие альтернативы питанию смертными, и они стараются пить кровь как можно реже. Они не обязательно должны действовать пассивно или избегать влияния на других, и они с готовностью принимают любые трудности, связанные с не-жизнью или другими вампирами, однако такие Сородичи должны упорно трудиться, чтобы избежать причинения вреда кому-либо из окружающих, как должны и раскаиваться в малейших грехах, от которых им не удалось воздержаться. Взаимодействие со смертными часто стоит во главе угла деятельности таких вампиров, поскольку контакт с живыми существами помогает им не забывать, как выглядит жизнь. Также они могут без малейших усилий сойти за одного из смертных.

Мало кто среди людей достигает таких высоких этических стандартов, и ещё реже можно встретить вампира, которому удаётся придерживаться этих стандартов достаточно долго. Рано или поздно он потеряет над собой контроль и лишит жизни сначала одного смертного, потом двух... Сородичи примиряются с этой ужасной истиной или убивают сами себя, чтобы не причинить вреда кому-нибудь ещё. Мало кто из Сородичей видит смысл в продолжении своего существования одновременно со следованием такой возвышенной философии.

Старые, циничные (или трезвомыслящие) Сородичи часто считают таких гуманных вампиров невыносимо наивными. Они находят удовлетворение в мысли, что этим щенкам ещё придётся выучиться тем же урокам, через которые прошли и они. Некоторые старейшины даже не гнушаются самостоятельно преподавать "уроки" жестокости, эгоизма или обмана тем неонатам, которые полагают, что они смогут остаться "добрыми вампирами".

Человечность 7-6

На таком уровне Человечности вампир придерживается тех же этических принципов, что и большинство смертных. Они считают, что убийство, воровство и жестокость - дурные поступки, однако никто из них не задохнётся от возмущения, если увидит, как кто-то слегка изменяет правду, бьёт кого-нибудь, кто ударил его первым или подшучивает над кем-нибудь, не причиняя особого вреда. Такие вампиры обычно имеют Пороки, которые позволяют удовлетворять их понемногу и с минимальным поводом для сожалений. Они могут с лёгкостью сойти за смертных и часто имеют знакомых среди людей.

Человечность 5

Это жестокий мир, и Сородичи с таким значением Человечности понимают, что им придётся вести себя соответственно. Такие персонажи способны распознать явные злодеяния или отказаться от них... однако им не всегда удаётся сдержаться. Если им что-нибудь делают, они бьют в ответ. Почему они должны быть лучше, чем остальные?

На этом уровне Человечности вампир начинает вызывать у смертных чувство потустороннего дискомфорта, которое может их насторожить. Однако умелый обманщик сможет заставить смертных позабыть о том, что подсказывают им инстинкты.

Человечность 4

Большинство вампиров в конечном счёте достигают этого - или приблизительно этого - уровня Человечности. Такие Сородичи становятся по-настоящему чёрствыми и эгоистичными. Убийство их не шокирует. Воровство, насилие, предательство, ложь, - всё это лишь инструменты, помогающие вампирам получить то, что им нужно, обрести власть и защитить главное, что осталось у них в этом мире: самих себя. Целесообразность становится достаточным обоснованием практически для любого действия. Персонаж стремится удовлетворить свой Порок, ограничивая себя только в исключительных случаях. Тем не менее, он по-прежнему понимает, какие последствия - юридические и практические - вызовет обнаружение его преступлений, поэтому он старается скрыть любое совершённое им нарушение.

Сородич с таким низким показателем Человечности уже достаточно явно напоминает ожившего мертвеца, хотя небольшая работа над внешностью может скрыть этот недостаток. Если вампир красив, то эта красота имеет оттенок чего-то хищнического - или это стерильная, мёртвая притягательность манекена. Единственное, что мешает смертным понять, что перед ними - ходячий труп, способный мыслить и разговаривать, это их неспособность поверить во что-то подобное.

Человечность 3-2

Вампир делает всё, что может сойти ему с рук. Только самый изощрённый садизм или противоестественные извращения могут отпугнуть вампира с такой Человечностью... или просто показаться ему чем-то достаточно опасным, чтобы он отказался от удовольствий, которое обещают ему такие пороки. Всех окружающих он подразделяет на инструменты, игрушки или добычу. Любой, кто с этим не согласен, в его глазах слишком глуп, чтобы заслуживать внимания. Настолько бесчеловечный Сородич всё время чувствует укрепление своего Порока на волне удовлетворения Зверя и собственной жестокости, которую он считает вполне разумной.

Никакие уловки не помогут такому вампиру долго притворяться смертным. Уже через пару минут человек понимает, что смотрит на монстра, даже если он и не знает, что это за чудовище.

Человечность 1

Забудьте о разуме - на этом уровне Человечности Сородич уже не может действовать по воле рассудка. Мало что может направить желания персонажа против позывов Зверя и вынудить его отказаться от удовлетворения своего Порока – за исключением разве что навязчивой идеи или прямой угрозы своему существованию. Ему трудно хитрить даже с целью сокрытия своих преступлений и дебошей - неважно, от смертных властей или от Сородичей. Гниющие трупы, которыми засыпаны их окровавленные убежища, - вполне подходящая иллюстрация Реквиема таких вампиров. Смертные мгновенно понимают, что перед ними монстр, от которого лучше бежать со всех ног, или в лучшем случае психопат на последней стадии умственного распада.

Человечность 0

Поймать. Убить. Съесть. Поспать. Повторить.

На нулевой Человечности персонаж окончательно утрачивает свободу воли и выходит из-под контроля игрока. Как только вампир достигает этого морального порога, дороги назад уже нет.

Отклонения

У человеческого рассудка есть предел. Если человек больше не может выдерживать муки совести, горе, ужас или противоречивые требования своих нравственных принципов, он поддаётся безумию. Такой человек будет искать иллюзию самоконтроля в изобретательных ритуалах, фантазиях или сильнейших эмоциональных пристрастиях. В самых тяжёлых случаях разум полностью поддаётся стрессу, медленно разрушаясь и утрачивая контакт с действительностью.

В Море Тьмы вампиры страдают от отклонений даже чаще, чем смертные, и это неудивительно. Само их существование - одна бесконечная битва между сознанием Человека и желаниями Зверя. Многие неонаты по-прежнему считают себя людьми, но даже они никуда не могут деться от того факта, что им приходится пить кровь своих бывших товарищей. Разве можно каждую ночь совершать нападения на людей - и нередко с летальным исходом, - и по-прежнему считать себя добрым и трезвомыслящим? Проходят десятилетия, и Сородичи сталкиваются с другими бедами и страданиями. Они либо навсегда забывают о тех, кого когда-то любили, либо видят, как те стареют и умирают. Наконец, меняется само общество. То, что когда-то считалось немыслимым, становится аксиомой, а прежние стандарты кажутся уже странными, примитивными или попросту глупыми. Наконец, Сородичи сталкиваются и с весьма специфическими проявлениями ужаса. Они узнают невыносимое бремя Ротшрека и горечь убийства своих любимых во время безумия. А между тем самая страшная тайна Сородичей, Пляска Смерти, тоже не забывает собирать с Сородичей кровавую дань. Вампиры впутываются в бесконечную борьбу за власть и теряют доверие к прежним спутникам. Взаимодействие с

окружающими становится величайшим испытанием на чувство реальности. Лишившись здоровой эмоциональной связи со своими товарищами, Сородичи остаются наедине со своими страхами и размышлениями.

Подвержены отклонениям и гули. Они глубоко привязаны к своим повелителям, некогда сделавших их своими рабами. Они должны существовать между тайным сверхъестественным миром и простым земным обществом. Они коснулись проклятия Реквиема ещё при жизни. Неудивительно, что подобное состояние понемногу подталкивает их к безумию.

Получение отклонений

Вампиры по-разному сталкиваются со своим безумием. С кем-то это случается машинально, другие же совершают действия, остающиеся в компетенции Рассказчика. Мы предлагаем лишь самые распространённые ситуации, в которых персонаж может потерять чувство реальности, однако решение должно зависеть только от вас.

• **Провалы и полные провалы:** Персонаж получает отклонение, если игрок проваливает и проверку дегенерации, и последующий бросок Человечности, либо если он получает полный провал в броске Решительности + Самообладания при сопротивлении безумию, Ротшреку или Прожорству. В таком случае Рассказчик должен выбрать отклонение, наиболее подходящее ситуации, в которой был провален бросок.

Пример: *Сородич испытывает исключительно тяжёлый приступ Ротшрека (полный провал в броске Решительности + Самообладания), получая постоянную фобию перед огнём. Он пытается оградить себя от малейшего присутствия пламени. Он каждые полчаса проверяет питание в доме, чтобы удостовериться, что нигде ничего не перегревается, и выискивает в своём убежище тряпки, пропитанные бензином, которые мог оставить какой-нибудь злопыхатель. Он требует от курильщиков, чтобы они вывернули карманы, чтобы посмотреть, нет ли у них с собой спичек или зажигалок. Он даже не может ехать в машине с работающей электрической зажигалкой.*

• **Сильнейшая боль, разочарование или ужас:** По-настоящему шокирующие события могут сказаться на рассудке вашего персонажа. В качестве примеров можно назвать убийство любимых во время безумия, длительные пытки, устроенные охотниками, или (в случае со старейшинами) внезапное осознание того, что сотни лет упорной работы и планирования были разрушены в одночасье. В таких обстоятельствах Рассказчик может попросить игрока сделать бросок Решительности + Самообладания (с подходящими штрафами), чтобы избежать получения отклонения.

• **Чрезвычайно долгий торпор:** Сородич, прошедший десятки и даже сотни лет в мучительной спячке, по пробуждении обладает уже не таким чистым сознанием, с каким он некогда погружался в торпор. Со временем оно может проясниться – но может остаться и замутнённым. Особенно долгий торпор редко встречается в игровых хрониках, поэтому Рассказчик может назначить отклонение автоматически, не допуская никаких бросков со стороны обезумевшего старейшины.

• **Тяжёлые конфликты:** Некоторые Сородичи попадают во власть Винкулума, подчиняющего их несказанно жестоким хозяевам. Такое состояние может положить начало вечному перетягиванию каната между любовью и ненавистью к повелителю, что в итоге расшатывает сознание раба. Гули также часто оказываются в таких ситуациях, если их домитор особенно деспотичен или жесток.

Отыгрыш отклонений

Отклонения становятся значительным препятствием для игроков. Большинству нормальных людей достаточно трудно отыгрывать безумцев – чаще всего результат оказывается нелепой карикатурой. В реальной жизни безумие далеко не карикатурно. Даже самая мягкая форма может действовать людям на нервы. Более тяжёлые формы

могут вызвать сильнейшее сочувствие к таким бедолагам. Но вот психоз, набравший полную силу, может быть жутким, как вопли из преисподней.

Безумцы и сами страдают от своих отклонений. Психозы всегда возникают вследствие пережитой боли, хотя и сами нередко причиняют больше страданий, чем то событие, которое некогда их породило. Чаще всего сумасшедшие абсолютно несчастны и сами были бы рады справиться со своим безумием, но не знают, как это сделать.

Действия сумасшедших обычно кажутся окружающим неадекватными, однако сами безумцы видят в них смысл. Другие люди просто не понимают причин поведения сумасшедшего. Иногда странные действия могут объясняться информацией, которой обладает только сам сумасшедший. Когда шизофреник начинает сражаться с чем-то невидимым, сам он прекрасно "видит", с чем борется. В других случаях причина безумия может крыться в ассоциациях, которые сумасшедший проводит подсознательно. Например, буйнопомешанный может избегать двадцатидолларовых купюр. Как отказ от купюр может быть связан с его безумием? Возможно, он находился в банке незадолго до того, как кто-то сообщил ему о смерти жены. В этот момент на руках у него могли быть двадцатидолларовые купюры. Так что он ассоциирует эти купюры со смертью любимой. Такие события могут породить и целую цепочку ассоциаций. Когда игроки отыгрывают роль сумасшедшего, им стоит руководствоваться незаметными ассоциациями, связанными с безумием персонажа.

Исцеление отклонений

Вампирам куда сложнее избавиться от психических отклонений, чем смертным. В основном современная психиатрия полагается на наркотики и "разговорную терапию". Некоторые формы психических заболеваний, такие как шизофрения и маниакальная депрессия, по всей видимости, происходят из-за дефекта в химических свойствах мозга. Определённые виды наркотиков могут восполнить недостающие элементы, а терапевт может научить пациента направлять свои мысли в более здоровое русло. Другие заболевания, такие как фобии и истерии, предположительно целиком зависят от стресса и образа мыслей. Выискивая и раскрывая причины беспокойства, современная терапия может излечить больного, хотя в основном, опять же, она полагается на антидепрессанты и другие наркотики.

Сородичи не способны пользоваться наркотиками для излечения отклонений, а разговорная терапия доступна лишь в тех городах, в которых психиатром служит один из вампиров, поскольку откровенный разговор со смертным доктором был бы вопиющим преступлением против Маскарада. Как бы то ни было, в большинстве случаев вампирам не удаётся избавиться от бремени своего стресса.

В отношении отклонений, полученных из-за дегенерации, Сородичи подобны смертным. Отклонение может быть преодолено тогда, когда персонаж получает на один уровень Человечности выше, чем тот, на котором он получил отклонение. Таким образом, если персонаж получает психоз на шестом уровне Человечности, повышение Человечности до 7 позволит преодолеть его.

Кроме того, по решению Рассказчика персонаж может получить возможность сопротивляться некоторым отклонениям в течение сцены, если он получает исключительный успех при проверке Решительности + Самообладания и тратит пункт Воли (который не добавляет трёх дайсов к проверке). В этом случае персонаж всеми силами пытается размышлять трезво и игнорировать внутренний голос, который бьётся в его голове, выкрикивая, что если он возьмёт в руки двадцатидолларовую купюру, небо обрушится ему на голову. Он спокойно заходит в лифт или встречается с Князем вместо того, чтобы пугливо посылать на эту встречу другого.

После того как персонаж в течение 10 раз сумел преодолеть своё отклонение, Рассказчик может сказать, что персонаж избавился от него. Однако это не касается тяжёлых психических заболеваний. Настоящий безумец просто не сможет контролировать

свой рассудок. Рассказчик сам должен решить, может ли длительное применение Доминирования или другого сверхъестественного внушения излечить больного от отклонений. Однако ничто не сможет исцелить персонажа от отклонения, полученного из-за морального разложения. Отклонения, приобретённые в ходе дегенерации, могут быть исцелены только восстановлением Человечности. Рассказчик может позволить вампиру сопротивляться таким отклонением до конца сцены, однако они никогда не смогут преодолеть их просто за счёт своей стойкости.

Примеры отклонений

Некоторые разновидности отклонений описаны в **World of Darkness Rulebook**. Описания, приведённые здесь, фокусируются на том, как переживают психические болезни вампиры и, в некоторых случаях, гули. Также добавлены новые отклонения.

Некоторые отклонения представляют собой просто утяжелённую форму других состояний – впрочем, отличающихся от тех, что были представлены в **World of Darkness Rulebook**. После того как вампир приобретает умеренное отклонение, игрок и Рассказчик могут посоветоваться друг с другом, чтобы выбрать наиболее подходящее из тяжёлых отклонений, если оно усиливается. Например, персонаж, который уже получил отклонение в форме иррационального мышления, получает другое отклонение. Согласно **World of Darkness Rulebook**, усиленной формой этого отклонения является множественное расстройство личности. Но игрок и Рассказчик могут решить, что в данной ситуации больше подходит бредовая одержимость (см. ниже). Впрочем, как сказано в **World of Darkness Rulebook**, иногда единственный поступок или эпизод оказывает такое влияние на разум персонажа, что всё это может закончиться для него полным сумасшествием и тотальной дисфункцией. В таких ситуациях Рассказчик может решить, что персонаж приобретает тяжёлое отклонение, даже если он и не имел умеренного.

Некоторые из приведённых здесь отклонений умеренны по своей природе и не имеют прогрессии до тяжёлой формы. Такие отклонения отмечены как "только умеренные".

Булимия (тяж.; усиление Фиксации): Люди с этим неврозом пытаются утопить своё беспокойство в том, что способно их успокоить. Как правило, это пища. Такие попытки приводят к непрерывному циклу обжорства и рвоты. Булимик наполняет желудок, стараясь снять стресс, после чего его организм избавляется от съеденного посредством рвоты. Однако уже очень скоро булимик снова пытается насытиться, что заставляет его проходить этот цикл раз за разом.

Вампиры испытывают особую склонность к булимии, поскольку питание – самое сильное из физических наслаждений, которые им доступны. Сородич, страдающий булимией, успокаивает свой страх или чувство вины, поглощая литры крови, обычно питаясь по несколько раз за ночь и используя Витэ как можно чаще. В этом лихорадочном состоянии он может усиливать свои Атрибуты или наносить себе ранения в качестве наказания, однако тотчас же восстанавливать здоровье, чтобы другие Сородичи не догадались о его слабости – и о его презрении к самому себе. В особо тяжёлых случаях вампир может даже избавиться от лишнего Витэ посредством рвоты — не самая простая задача, требующая значительной силы воли, поскольку вампиры не держат Витэ в желудках.

Эффект: Вампир, страдающий булимией, гораздо чаще испытывает голод и имеет гораздо меньше шансов совладать с жаждой крови. Когда такой персонаж питается, игрок должен сделать бросок Решительности + Самообладания. В случае провала вампир осушает жертву, даже если ему не нужно столько Витэ. Вдобавок персонаж должен часто использовать Витэ: он должен тратить хотя бы по одному пункту Витэ за сцену, пока вампир не погружается в дневной сон. Даже если события и не требуют траты Витэ, он всё равно должен вложить его. Например, он может увеличить Силу, даже если в этом раунде

ему не требуется бросок Силы, или использовать Витэ для исцеления одного пункта тупого урона, в то время как целесообразнее было бы использовать его для лечения сразу двух пунктов. Также булимик автоматически получает штраф -2 к проверкам сопротивления Прожорству. Насильственное удержание персонажа от источника крови может спровоцировать безумие гнева (без штрафа).

Бредовая одержимость (тяж.; усиление Иррационального мышления): Это отклонение может появиться из-за грёз столетнего торпора или просто сильного желания видеть мир таким, каким его хочет увидеть сам персонаж. Бредовая одержимость заключается в фанатической вере во что-то, что просто не может быть правдой. Конечно, немало людей верит во что-то, что можно назвать абсурдным, однако бредовая одержимость перемещает подобную веру в самое сердце жизни (или не-жизни) персонажа. Классическим примером может быть "мастер выживания", прячущийся в фургоне с дробовиком и кучей консервов, или уличный проповедник, выкрикивающий о том, что "*конец близок*", или, наконец, помешавшаяся старая женщина с сотнями кошек. Почти любое хобби, верование или простой интерес могут принять опасные черты, когда они становятся приоритетными в жизни безумца. Бредовая одержимость может быть спутана с фанатизмом, однако часто она бывает даже опаснее.

Эффект: Когда персонаж видит возможность поступить в соответствии со своим навязчивым убеждением или когда ему приходится действовать вразрез с этим убеждением, он обязан потратить пункт Воли. Например, поклонник растительности должен потратить пункт Воли, чтобы не заходить в цветочный магазин. Сородич, считающий, что полумесяц или полнолуние сопровождает активность Люпинов, должен потратить Волю, чтобы войти в мусульманский культурный центр или остаться в одной комнате с человеком по фамилии Мун.

Абсолютная зависимость (тяж.; усиление Иррационального мышления): Это эмоциональное расстройство особенно свойственно гулям или Сородичам, зависимым от чьей-либо крови. Такой персонаж становится совершенно зависим от своего повелителя или домитора. Ему трудно принять даже самое незначительное решение. Эта зависимость может возникнуть вследствие страха перед отказом хозяина от его услуг (особенно сильно это проявляется в случае с гулями, которые знают о внезапном старении и скорой смерти, которая ожидает их при отсутствии Витэ). Также подобное подчинение может вырасти из боязни вызвать недовольство особенно жестокого или требовательного повелителя.

Эффект: Если персонаж получает это расстройство, игрок не может использовать Решительность в оппозиционных бросках против Доминирования со стороны повелителя (Сила Крови по-прежнему применяется). Кроме того, персонаж часто следует любому слову своего повелителя, если ему кажется, что в действительности это был приказ.

Фобия (умер.): Человек, страдающий фобией, испытывает необъяснимый страх перед объектом своей боязни. Фобия может возникнуть вследствие стресса, связанного с каким-либо объектом или состоянием, или может быть неосознанной попыткой скрыть от себя истинную причину беспокойства. Список типичных фобий включает боязнь открытых пространств, боязнь выйти на улицу, боязнь замкнутых помещений или микробов. Впрочем, предметом фобии может стать практически любой объект. Сородичи особенно склонны к боязни перед огнём, солнечным светом и голодом. Вампир, страдающий фобией, может проводить как можно больше времени у себя в убежище, чтобы не столкнуться с солнечным светом, даже если он знает, что до рассвета ещё несколько часов.

Эффект: Персонаж стремится избегать предмета своей фобии. Если ему приходится приблизиться к нему, он может сдерживать себя, пока объект находится от него в нескольких ярдах (равных показателю Скорости). Если он приближается, персонажу приходится направить следующее же действие на то, чтобы отступить от предмета фобии на полное расстояние своей Скорости. Если он пробует напасть на того, кто его пугает, любые физические атаки (включая дистанционные) получают штраф -5, поскольку

вампиру тяжело даже взглянуть на предмет своей фобии. Если пространство или обстановка не позволяет ему держать означенную дистанцию, он застынет, как олень в свете фар, пока не увидит выхода, через который можно бежать. (В бою его Защита по-прежнему сохраняется, и он может использовать уклонение, чтобы залечь на пол при обстреле, однако других действий в "застывшем" состоянии он предпринять не может).

Успешный бросок Решительности + Самообладания может позволить Сородичу просто приблизиться к объекту своего страха. В случае мгновенного или неожиданного появления объекта фобии рядом с вампиром персонаж может поддаться Ротшреку. Сделайте стандартный бросок сопротивления Ротшреку с любым подходящим модификатором в зависимости от степени контакта с предметом фобии.

Истерия (тяж.; усиление Фобии): Во многом истерия проистекает у Сородичей так же, как и у смертных, за исключением тех высот, до которых она поднимается - что и следовало ожидать от психически больной нежити. В тяжёлых стрессовых ситуациях эмоции вампира перенапрягаются, приводя к вспышкам ярости, плачу, обморокам и другим проявлением чрезвычайно эмоционального состояния.

Эффект: Это состояние работает аналогично фобии (см. выше), однако в случае провала броска Решительности + Самообладания персонаж просто не сможет находиться в одной комнате с объектом своего страха. Он немедленно убегает и не успокаивается, пока не перестанет чувствовать присутствие того, что его напугало, при помощи зрения, запаха или звука. Если он чувствует объект фобии, то убегает с максимально возможной скоростью, как только у него появляется возможность предпринять действие. Ни при каких обстоятельствах он не сможет атаковать предмет своего страха. Если он соприкасается с ним, сделайте ещё один бросок Решительности + Самообладания. В случае провала вампир испытывает жуткий страх и убегает так далеко, насколько он вообще может убежать от причины своего страха. Пока он не оставит этот объект далеко за спиной, он не сможет думать ни о чём другом. Даже если бросок успешен, персонаж должен покинуть это помещение или область. Если в любом из этих бросков вампир получает полный провал или если он не способен бежать, он падает в обморок и теряет сознание до конца сцены. Если персонаж не подозревал о приближении объекта фобии, пока тот не соприкоснулся с ним, бросок проходит со штрафом -3. Если прикосновение произошло в условиях, в которых персонаж не может видеть этот объект, но чувствует его (паук, упавший на шею или на волосы), штраф вырастает до -5.

Большая часть истерий должна быть отыграна. Также персонаж получает штраф -1 к проверкам безумия, спровоцированным объектом фобии. Любое действие, связанное с этим объектом и оканчивающееся полным провалом, автоматически вызывает безумие.

Маниакальная депрессия (тяж; усиление Депрессии): Это эмоциональное расстройство характеризуется сильнейшими колебаниями настроения. Оно проявляется в двух формах - нарушении психики и дефекте в химическом составе мозга. Нарушение психики представляет собой особую форму истерии. Жертва может переходить от энтузиазма, уверенности и даже экстаза к летаргии и даже отчаянию. Настроение может измениться в любой момент, однако успехи всегда меняют даже самое депрессивное состояние на экстаз, в то время как любой провал вновь повергает его в депрессию.

Другая форма маниакальной депрессии проявляется на органическом уровне. Она заключается в регулярном цикле, который может растянуться от нескольких часов до нескольких недель. Маниакальная фаза начинается с переизбытка энергии и уверенности в себе, а затем переходит к своего рода экстатическому безумию, поскольку мысли персонажа начинают ускоряться и ускоряться. В конце концов больной успокаивается и тогда уже начинает погружаться в депрессию и летаргию, утратив энергию маниакального безумия. Эта форма маниакальной депрессии может повторять эффекты шизофрении, приводя практически к суицидальному состоянию.

Эффект: Какую бы форму заболевания ни приобрёл ваш персонаж, при любом его провале Рассказчик может тайком сделать проверку его Решительности. Провал означает,

что персонаж погружается в депрессию до конца сцены. Также он впадает в депрессию всякий раз, когда игрок выкидывает полный провал в любом из бросков или если у персонажа остаётся меньше двух Витэ.

Пребывая в депрессии, персонаж теряет половину Воли (с округлением вниз) до минимума в 1 пункт. Такой вампир не может тратить Витэ для повышения Физических Атрибутов.

Каждую сцену после депрессии Рассказчик бросает один дайс. В случае успеха персонаж вырывается из депрессии и становится энергичным, активным, практически одержимым в своей бодрости в течение сцен, равных количеству сцен, проведённых в депрессии. Он восстанавливает утраченные очки Воли, хотя все броски на сопротивление безумию проходят со штрафом -1.

Мания величия (тяж.; усиление Нарциссизма): Клиническая мания величия заключается в ошибочном представлении о себе как о знаменитой и могущественной персоне, современной или исторической, иногда заканчиваясь тем, что больной считает себя самым Богом. Вампир, страдающий этим расстройством, может считать себя известным (порой - печально известным) вампиром или даже самым Дьяволом.

Романтическая форма мании величия иногда называется "Синдромом Великого Джеймса Бонда". Такая форма заболевания просто заставляет вампира одержимо выискивать ещё большей власти и благосостояния. Сородич будет скрывать своё расстройство (в том числе от себя) за маской полного неведения и самоконтроля. Он может идти к власти любыми средствами, от запутанных заговоров до зверских убийств и террора. В случае с маниями такого типа вампир рассматривает окружающих как слуг, которые должны выполнять, что велено, или врагов, которые должны быть уничтожены. И подобные убеждения распространяются даже на котерию обезумевшего вампира.

Эффект: Если персонаж проигрывает в оппозиционном броске против того, кого он считается ниже себя, он утрачивает пункт Воли из-за позора и презрения к самому себе (что и является сердцем мании; втайне такой вампир боится, что кто-нибудь распознает его обман).

Множественное расстройство личности (тяж.; экстрем.; усиление Иррационального мышления): Множественное расстройство личности (МРЛ) возникает вследствие тяжёлой и продолжительной психологической травмы, способной разделить сознание жертвы на несколько разных личностей. Если вампир страдает от этого отклонения, Рассказчик и игрок должны вместе определить дополнительные личности персонажа, так же как и ситуации, вызывающие их проявление. Каждая личность должна иметь определённую связь с травмой, разделившей сознание персонажа. Альтернативные личности могут считать, что они принадлежат к разным кланам, родословным и ковенантам или даже не подозревать, что они - вампиры.

Эффект: Персонаж со множественным расстройством личности может использовать разные Навыки или даже повышать/понижать разные Социальные Атрибуты отдельно для каждой из своих личностей (количество пунктов, перераспределяемых между Социальными Атрибутами персонажа, могут быть изменены в пределах первых трёх пунктов). Фактически персонаж обладает не большим значением Навыков, чем персонажи других игроков, однако он прибегает к помощи разных личностей, чтобы использовать разные Навыки. Например, громила, играющий роль "защитника", может взять управление над персонажем тогда, когда дело доходит до драки, так что персонажу не приходится сталкиваться с нравственной и эмоциональной стороной сражения. "Защитник" управляет боевыми Навыками персонажа, в то время как другие личности могут даже отказываться от мысли, что они умеют сражаться.

Это чрезвычайно тяжёлое расстройство. Персонаж должен подвергнуться травме, изменяющей его мировоззрение, или другой сверхъестественной трагедии, чтобы его разум изменился до такой степени. Это заболевание нельзя получить, провалив бросок Человечности, если только совершённое игроком преступление не было по-настоящему

чудовищным. МРЛ требует тщательной проработки и представляет определённую сложность для отыгрыша. Его симптомы не могут не ужасать, и раздробление разума оставляет на душе персонажа неизлечимый след. Оно не допускает ребячества, фиглярства или карикатурного отыгрыша.

Буйное помешательство (тяж.; усиление Фиксации): Персонаж, страдающий от этого отклонения, фокусирует своё сознание на повторении одного и того же действия или поступка для того, чтобы отвлечь себя от внутреннего беспокойства или страданий. Такой персонаж всё превращает в важнейший ритуал и испытывает практически религиозный ужас, если что-либо нарушает созданный им распорядок.

Во множестве европейских легенд о вампирах рассказывается о хозяевах ночи, придающих особое значение определённым предметам. Так, путешественники могут оградить себя от опасности, окружив себя на время сна зерновым кольцом. Считается, что охотящийся вампир будет вынужден сосчитать всё зерно перед нападением, так что это поможет задержать его до рассвета. Сородичи, верящие в такие истории, считают, что эти вампиры страдали от некоей разновидности одержимости.

Эффект: Назовите ряд действий или повадок, которым ваш персонаж придаёт особое значение (даже если это противоречит его интересам или представляет для него или окружающих смертельную опасность). Эффект подобного поведения может быть приостановлен на одну сцену успешным броском Решительности + Самообладания со штрафом -2. Если персонажа насильно удерживают от следования своему отклонению, он может утратить представление о врагах и союзниках и напасть на любого из них (или на всех сразу) без разбора. В такой ситуации больной вампир проходит проверку на безумие.

Паранойя (тяж.; усиление Подозрительности): Паранойя является разновидностью мании. Параноик считает, что его повсюду ожидают враги, старающиеся обрушить несчастья на его голову. Чем прочнее пускает корни подобное заблуждение, тем тщательнее больной продумывает объяснение преследованию со стороны врагов и причине, по которой они охотятся на него. В конечном счёте всё сводится к заговору. Соседи слишком поздно ложатся спать? Наверняка шпионят. У персонажа болит голова? Враги отравили его каким-то ядом. Он потерял работу? Это всё часть их заговора... И само собой, это враги заставляют окружающих считать его сумасшедшим. Чем сильнее паранойя, тем чаще вампир задумывается над ответным ударом по преследователям – кем бы в его представлении они ни являлись.

Установить это отклонение у Сородичей достаточно сложно, поскольку у них действительно хватает врагов в Пляске Смерти. Тем не менее, параноик не может отличить реального врага от того, который существует только в его голове. Воображаемые враги могут иметь любое происхождение - от ЦРУ до самого Сатаны. Параноики часто поддаются и буйному помешательству, соблюдая множество предосторожностей во время охоты, чтобы не позволить врагам "использовать добычу в своих целях". Также они ищут скрытый смысл в любой комментарии или вопросе. Подобные подозрения затрагивают даже их потомков и рабов, подчинённых Винкулумом, - в конце концов, они могут только притворяться лояльными!

Эффект: Параноик испытывает трудности с любым социальным взаимодействием, поскольку он рефлекторно подозревает любого из окружающих. Персонаж, страдающий паранойей, автоматически получает штраф -2 ко всем Социальным броскам. Он никому не верит и за всеми следит, даже за близкими друзьями и собственной семьёй. Малейшая причина для подозрений может спровоцировать бросок Решительности + Самообладания с целью сохранить над собой контроль (всё с тем же штрафом -2). Провал означает, что персонаж избегает подозреваемого или атакует его. Вдобавок любой повод для подозрений со стороны Сородича может спровоцировать бросок на безумие, при котором уровень кажущейся "угрозы" параноику определяет количество успехов, которые необходимо набрать. Обыкновенный повод заподозрить, что кто-то знает о деятельности

персонажа, может потребовать всего одного успеха в броске на безумие. Встреча с незнакомцем в собственном убежище может потребовать все пять.

Фетиш могущества (только умер.): Хотя Сородичи высоко ценят свои сверхъестественные способности, их Дисциплины и необходимость расходовать Витэ напоминает им о своём проклятом состоянии. Некоторые Сородичи связывают своё могущество с определённым предметом и всеми силами стараются защитить его. Другие просто привязывают к фетишам представления о предметах, приносящих удачу. Какой бы ни была причина этого отклонения, персонаж искренне верит, что он не может использовать свои сверхъестественные способности без помощи особого предмета. К примеру, в швейцарском фольклоре вампиры, носящие название Альпов, полностью утрачивают свою силу, лишившись шляпы. Персонаж, страдающий от этого отклонения, может верить, что он не может использовать свои вампирические способности без платья, в котором он получил Обращение, счастливого браслета или другого важного для него предмета.

Эффект: Любая попытка использовать Витэ или Дисциплины без этого предмета понижает любые активные броски на три дайса.

Кровавый анимизм (только умер.): От этого отклонения могут страдать только Сородичи. Оно возникает вследствие фундаментального чувства вины, которое большинство вампиров чувствует при питании смертными. Такие Сородичи верят, что вместе с кровью жертвы они забирают часть её разума или души. В течение нескольких часов после кормления они слышат в своей голове голос жертвы, укоряющий их, молящий о пощаде или требующий чего-либо. Вампир даже может вспоминать ложные события из жизни жертвы, порождённые его подсознанием, однако кажущиеся совершенно реальными. Слабовольные или поддающиеся чувству вины Сородичи могут даже действовать от имени своих жертв. Когда вампир, страдающий этим заболеванием, питается смертным, игрок делает бросок Интеллекта + Самообладания. Если бросок успешен, воображаемый голос и воспоминания жертвы терзают вампира в течение сцены, однако в целом вампир может действовать адекватно. Если проверка проваливается, образы в сознании персонажа оказываются настолько яркими, что личность жертвы может повлиять на поступки вампира. Так, разозлённая жертва может повредить ему - хотя вампир может ослабить этот эффект, сделав что-нибудь, что, по его представлениям, должно прийти жертве по душе. Если игрок не может отыграть влияние жертвы на личность вампира, контроль над персонажем может на какое-то время перейти к Рассказчику. Игрок автоматически возвращает управление над персонажем с восходом солнца.

Какие бы муки ни вызвал кровавый анимизм, он демонстрирует, насколько сильна роль этого отклонения в восстановлении психики от стресса и чувства вины. Пока голос жертвы звучит в голове персонажа, она не мертва окончательно - во всяком случае, для самого вампира, - что вынуждает Сородича понести соответствующее наказание.

Эффект: Кровавый анимизм приобретает особенно тяжёлые формы, когда вампир убивает жертву. В таком случае бросок Интеллекта + Самообладания проходит со штрафом -3. Полный провал означает, что ложная "личность" жертвы навсегда становится частью рассудка самого вампира. В стрессовой ситуации голос жертвы усиливается. Действия Сородича могут активно комментироваться в его голове. Дальнейший стресс может привести к множественному расстройству личности (см. выше), в ходе которого персонаж будет моделировать личности своих жертв. Даблери особенно дурно влияет на вампиров, страдающих от этого заболевания.

Шизофрения (тяж.; экстрем.; усиление Вокализации): Шизофрения - тяжелейшее из отклонений. Это расстройство рассудка приводит к галлюцинациям, маниям, резкой смене настроения, бреду или депрессии при столкновении с определёнными раздражителями. Вспышки насилия - не исключение. Жертва постоянно слышит странные звуки, рёв или голоса у себя в голове. Телеведущие и прохожие смотрят на неё и

угрожают ей. Нередко к этому приплетается мания величия: шизофреник считает себя Иисусом, Наполеоном (нет, правда, такое случается) или президентом.

В отличие от более слабых отклонений, шизофрения имеет явную органическую причину - дефект в химическом составе мозга, который иногда вызывают у смертных наркотики. Стресс также играет большую роль в формировании вялотекущей шизофрении и её обострении. Обычно смертным в таких ситуациях помогают наркотики или психотерапевты, помогающие справиться с кризисом (если это вообще возможно).

Шизофрения представляет достаточно большую проблему для отыгрыша. Игрок должен разработать целую череду маний, галлюцинаций и особенностей поведения, связанных с травмой, породившей этот психоз. При этом Рассказчик должен быть готов детально описывать эти галлюцинации в описаниях, касающихся игрока. Персонаж не знает, что реально, а что нет, а потому этого не должен знать и игрок. Игрок может догадаться, что когда телеведущий смотрит на персонажа и произносит: *"Твой Сир замышляет убить тебя. Лучше убей его первым"* - то это галлюцинация. Однако когда он стоит на автобусной остановке, а кто-то из окружающих достаёт нож из-под пальто, догадаться, происходит ли это на самом деле, становится гораздо труднее....

Эффект: Персонаж, страдающий этим расстройством, опасен и непредсказуем. Вампир получает штраф -2 на все Социальные броски и может вести себя агрессивно или жестоко по отношению к людям, которые задевают его больные места - открывают ему страшную правду или вступают с ним в горячий спор. Если игрок не хочет, чтобы персонаж убегал от таких людей или атаковал их, он должен сделать успешный бросок Решительности + Самообладания. Также игрок и Рассказчик должны обговорить, в каких условиях настроение персонажа начинает меняться и когда у него могут начаться галлюцинации. В этих условиях персонаж получает штраф -2 к проверкам сопротивления безумию и Ротшреку, поскольку разум вампира подвергается атаке воображаемых ужасов.

Кроме того, персонаж должен пережить глубокую травму или трагическое столкновение со сверхъестественным, чтобы получить такое тяжёлое отклонение. Его нельзя приобрести, провалив бросков Человечности, если только преступление, ставшее причиной этого броска, не было по-настоящему бесчеловечным и тошнотворным.

Голконда и трансцендентность

Проклятие лежит на душе Сородича тяжким бременем. Вампиры не только лишены солнца, пищи и всех остальных радостей настоящей жизни, не только вынуждены вступить в Пляску Смерти без начала и конца, - но также, по мнению многих Сородичей, все они прокляты самим Господом. Но за что? Разве можно наказывать тысячи смертных из-за преступлений или ошибок единиц? Эта горькая тайна сформировала представление о проклятии вампиров как о страшной несправедливости.

Ланцеа Санктум дают привычный ортодоксальный ответ на эту загадку: начало всему - первородный грех. Всякий сын Адам и дочь Евы рождаются во грехе, а вся история человечества - не что иное как бездна жестокости, жадности, похоти и обмана. Любой смертный - женщина или мужчина - заслуживает в тысячи раз большего проклятия за грехи своих предков и за преступления, которые в которые они погружались ещё при жизни. И ни один смертный или Сородич не может обсуждать волю Всемогущего. Проклятые должны склонить голову и принять свою судьбу, назначенную им разгневанным Господом. Они заслужили своей Преисподней и должны гореть в очищающем пламени загробной жизни, должны терзаться внутренним Зверем, голодом и невыносимой скукой своего бессмертия.

Не всякий Сородич готов принять этот безрадостный катехизис. Некоторые даже отваживаются надеяться, что однажды им удастся избавиться от проклятия. Такие Сородичи верят, что они могут получить прощение Господа или надеются на более приземлённые способы избавления, рассчитывая получить его через самоконтроль, оккультизм, наркотики или альтернативные учения. Множество соблазнительных слухов,

распространяющихся в обществе Проклятых, повествуют о вампирах, которые стали смертными или полностью подчинили себе Зверя. Старейшины насмеваются над такими историями... и всё же слушают их.

Среди подобных легенд наибольшее распространение получила концепция мистического состояния, именуемого Голконда. Происхождение этого термина и загадочно, и очевидно. Голконда - название индийского города, в котором тысячи лет назад добывали алмазы. В дальнейшем это название стали использовать для обозначения чего-то далёкого и недостижимого, но несказанно ценного... Вполне подходящее название для мистической трансцендентности, о которой так часто говорится в мифах Сородичей.



Ковенанты о Голконде

Взгляды на миф о Голконде разнятся от вампира к вампиру, однако Рассказчики могут использовать приведённые ниже мнения как образцы типичного мнения ковенантов по этому вопросу.

Картианцы: Детские сказки вроде Голконды созданы для того, чтобы отвлекать Сородичей от проблем на политической арене.

Колдовской Круг: Голконда может оказаться вполне реальной. Впрочем, мы не претендуем на знание истины.

Инвиктус: Голконда – красивая сказка для слабовольных и слабоумных. Такого благословенного состояния просто не может существовать. Тот, кто считает его правдоподобным, заслуживает осмеяния.

Ланцеа Санктум: В лучшем случае это жестокое заблуждение, в худшем - чудовищная ересь. Такие истории уводят Сородичей от понимания своего места в божественном плане.

Ордо Дракул: Зачем беспокоиться о Голконде, когда трансцендентность может открыть для Сородича больше возможностей, чем доступно любому вампиру, вместо того чтобы лишать того, что у него уже есть.



Природа Голконды

Согласно преданиям, вампир, достигший Голконды, побеждает своего Зверя или иначе дарит покой своей вечной душе. Такие Сородичи не страдают от непрерывных позывов ярости или голода. Они больше не нуждаются в крови - во всяком случае, в таком количестве. Такие духовные мастера не утрачивают своих сверхъестественных сил. В сущности, они могут достичь ещё больших высот в мистических искусствах, ничуть не нуждаясь в Витэ других Сородичей, которое требуется сильнейшим из Проклятых. Они выходят из Пляски Смерти. Они беспрепятственно странствуют по глухотам, и оборотни преклоняются перед ними. Они невидимо перемещаются по городам Сородичей, и другие вампиры не узнают их, поскольку Господь даровал им своё прощение и благословение.

Безусловно, никто не может утверждать, что встречал Сородича, получившего искупление. Как и любые городские легенды, такие истории всегда доходят из вторых или третьих рук - и это в лучшем случае. Обычно это рассказывает какой-нибудь Сородич из другого домена, утверждающий, будто друг его Сира встречал Сородича, который творил чудеса и рассказывал о Голконде - что-нибудь в таком духе. В редких случаях Сородичи заявляют, что они сами добились благословения и теперь готовы учить этому других вампиров. Старейшины всегда смотрят на этих самопровозглашённых гуру как на шарлатанов, ищущих личную выгоду... по крайней мере, они заявляют, что якобы так считают.

Предания о Голконде описывают множество способов обрести искупление. Циники иногда обращают внимание окружающих, что подобные методы всегда склонны отражать мистические представления, популярные в жизни рассказчика. Старые вампиры, описывая Голконду, делают особый акцент на важности молитв, причастий и паломничеств в святые места, испытаний решительности и веры и даже физического аскетизма - поста, самобичевания и тому подобного - для получения божественного прозрения. В Эпоху Просвещения во главу угла этих историй были поставлены философия и самоконтроль. В 19-ом веке в них стали вливаться восточные элементы наподобие медитаций и парадоксальных загадок. В 20-ом столетии они носили уже псевдонаучный характер и повествовали о наркотиках (или магии), успокаивающих Зверя, о периодах самокопания под руководством наставника, который подозрительно напоминал психоаналитика.

Однако большинство этих историй сходятся в том, что Сородич, желающий обрести Голконду, должен вести существование, полное незамутнённой добродетели и человечности. Он должен питаться лишь для того, чтобы поддерживать своё существования, и не должен причинять вреда смертным или Сородичам. Он должен изо всех сил бороться с безумием, не позволяя Зверю получить над собой даже минутный контроль. А самое главное, он должен искупить все свои грехи. Если нельзя восполнить утрату, нанесённую жертве, он должен сделать что-либо, что сможет помочь семье жертвы, обществу или всему человечеству. Лишь тогда он получит шанс получить прощение от Всевышнего. На этот поиск могут уйти годы, десятилетия или даже столетия.

Также в большинстве историй говорится, что Сородич не может обрести Голконду без посторонней помощи. Ему нужен учитель, способный провести его по истинному пути, желательно - другой Сородич, уже достигший благословенного состояния. Такие духовные мастера скрываются от посторонних глаз, однако решительный Сородич сможет найти одного из них... или, возможно, такой учитель мистическим образом узнает о готовом ученике и найдёт его сам. В некоторых историях повествуется о Сородичах, столкнувшихся на пути к Голконде с другими ищущими. Такой Сородич должен пройти череду уроков, каждый из которых труднее предыдущего, и с обретением мудрости он сможет обучать других новичков.

По завершении этих долгих поисков вампир получает мистическое видение, именуемое Предвкушением. Может быть, это наставник подвергает ученика последнему духовному испытанию, или, может, сам ученик погружается в это состояние для того, чтобы проверить себя. Возможно даже, что Предвкушение застает вампира врасплох. В таком состоянии Сородич встречает Бога, Зверя или собственную душу. Как всегда, в разных историях об этом рассказывается по-разному.

Видение оканчивается судом над душой вампира. Не всякий способен выжить после такого суда. Поражение может лишить его рассудка или оставить в отчаянии из-за потери единственного шанса избавиться от проклятия. Все легенды сходятся в том, что вампир испытывает Предвкушение только единожды. Он никогда не получит второго шанса. Но если вампир выдерживает это испытание, его ждёт просветление и освобождение от проклятия не-жизни.

Руководство по ведению поиска

Мы сознательно избегаем подробностей при описании Голконды и её обретения. Подобное состояние по своему определению превозносит вампира над правилами, управляющими стандартным существованием Проклятых. Если бы мы привязали состояние мистической трансцендентности к значениям характеристик и броскам дайсов, это бы обесценило всю идею. И всё же мы можем предложить общие принципы, позволяющие ввести поиск Голконды в хронику, если, конечно, вы вообще захотите включать её в игру. Если хотите, можете заявить, что все эти зубоскалы оказались правы и Голконда - не более чем красивая сказка.

Прежде всего персонаж должен узнать о Голконде. Истории о благословенном состоянии нельзя назвать слишком редкими или намеренно замалчиваемыми (во всяком случае, в большинстве городов), однако они выходят за рамки повседневного общения Проклятых. Прежде чем персонаж начнёт поиск Голконды, он должен услышать о ней одну-две истории.

Если он заинтересуется преданиями об избавлении от проклятья, ему понадобится дополнительная информация. В ходе её поиска он столкнётся с другими Сородичами, которые могут и не признавать подобных историй, что в конечном итоге может привести к насмешкам со стороны Гарпий. По мере того как персонаж узнаёт всё больше, он понимает, что нападки на его репутацию - далеко не самая большая опасность, с которой ему придётся столкнуться во время поиска. Не всякий вообще выживает на пути к Голконде. Также он узнаёт, что поиск может занять долгие, долгие годы. Как Рассказчик вы должны дать понять своим игрокам, что если их персонажи примутся за поиск Голконды, то они создадут продолжительное ответвление сюжета, если и вовсе не направят хронику в принципиально иную сторону. Избавление от проклятия - эпическая история, которую попросту невозможно рассказать коротко.

В начале поиска у персонажа нет на руках ничего, кроме слухов, которыми он может руководствоваться. Он не знает, действительно ли существует Голконда, как не знает и того, сумеет ли он обрести это состояние. Ему придётся положиться на свою веру и следовать собственной интуиции и суждениям, чтобы увидеть истину в череде загадок, которые будут попадаться ему на пути. Как Рассказчик вы должны придать этим загадкам форму слухов и тайн. Некоторые из них могут противоречить друг другу или являться простой болтовнёй на оккультные темы. Персонаж может попытаться проследить истоки той или иной истории, расспрашивая других, откуда они её услышали. При должном везении, мастерстве и настойчивости он может найти Сородича, который утверждает, что лично встречал вампира, который предположительно обрёл Голконду, и что он помнит некую тайну или притчу, которую тот рассказывал. Другая история может привести к загадочному мистическому трактату, написанному кем-то, кто заявлял, что владеет секретом, или ко встрече с другим ищущим, который полагается на собственные представления и исследования. Отслеживание источника той или иной истории неизбежно сопряжено с путешествиями - со всеми опасностями, которые ждут Сородичей во время скитаний.

Вскоре вампир понимает важность раскаяния и искупления. Чем тяжелее его грехи, тем большую епитимию он должен понести. Легенды и слухи могут описывать некоторые способы искупления этих грехов, однако в сущности этот момент открывает для персонажа (и игрока) возможность постичь саму природу и пределы раскаяния. Как можно заглаживать вину перед мёртвыми? Как компенсировать то, чего уже не вернуть? Может ли вампир вообще добиваться прощения в форме Окончательной Смерти?

Кроме того, в ходе поиска персонаж должен стремиться защищать тех, кто слабее его, и пытаться принести хоть немного света в Мир Тьмы. Свои усилия он прикладывает от лица всех Сородичей. Если воспользоваться библейской метафорой, поступок Лонгина, укрепивший веру других людей, обрёл его самого на проклятие. Само собой, всякий Сородич, ищущий избавления от проклятия не-жизни, должен продемонстрировать понимание важности своего бремени. Это должно быть неизбежно сопряжено с высокой Человечностью (или её восстановлением), следованием любой, даже самой малейшей возможности использовать свою Добродетель, борьбой с безумием и Пороком, когда бы эти нечестивые силы ни восставали против своего носителя. Беспорядочное питание, использование своих способностей для манипулирования смертными и жестокие заговоры Пляски Смерти становятся для такого вампира настоящей анафемой.

Если персонажу удастся всюду проявлять воздержание, благородство и добродетельное поведение в течение многих историй, он становится готов к следующей ступени своего поиска. Теперь он может найти учителя - или учитель может найти его.

Этот наставник будет испытывать волю, мудрость и нравственность кандидата моральными затруднениями, загадками, необычными поручениями и опасными миссиями. Если вампир не готов рискнуть телом и душой ради искупления, то он не жаждет прощения по-настоящему и не заслуживает его. Иногда в качестве испытания наставник может поручить ему обучение другого Сородича и помощь в начале его поиска. Кульминацией хроники становится Предвкушение, которое начинает испытывать персонаж. Чтобы быть к нему готовым, вампир должен обладать по меньшей мере 7 уровнем Человечности. Другие характеристики не имеют значения. Вы как Рассказчик сами определяете, в чём проявляется Предвкушение. Это может быть ритуал, загадка или безопасная - на первый взгляд - задача, которая, тем не менее, обладает своей метафорической тяжестью. Это может быть просто грёза, являющаяся к спящему персонажу. Следуйте тому, что подсказывает ваше собственное представление о мистических переживаниях.

Используйте Предвкушение, чтобы отразить личность вампира и основные конфликты и темы, имевшие для него важность в ходе всей хроники. Потенциальными темами Предвкушения могут быть величайшие проявления ненависти персонажа, его страдания или страх, сильнейший Порок, его желание снова стать смертным или вершить правосудие над Сородичами и преступлениями всей их расы. Переживание персонажа должно быть нравственным. Не используйте ситуаций, которые требуют бросков. Пользуйтесь лёгкими намёками и ссылками на события прошлого, чтобы помочь персонажу пройти это испытание. В конце концов, персонаж - не мастер духовных практик, способный достичь просветления без малейших усилий. Предвкушение должно быть тяжёлым и даже страшным, однако играйте по-честному - игрок заслуживает шанса пройти это испытание.

Если персонаж потерпел неудачу, всё кончено. Поиск завершается, и персонаж больше никогда не сможет вступить на этот путь. Он может остаться глубоко человеческим вампиром, однако он никогда не получит возможности обрести искупление. Возможно, он сможет с этим смириться. Возможно, нет.

Если персонаж проходит испытание и обретает Голконду... вам придётся решить, чем на самом деле является это легендарное состояние. Опять же, мы можем только предлагать некоторые идеи, которые вы можете принять или отбросить как неподходящие.

Самая простая из этих идей - персонаж становится смертным. Он побеждает проклятье Реквиема, и больше оно его не беспокоит. Сородичи, помогавшие ему на пути к Голконде, попросту не смогли пройти своё Предвкушение или ещё не отважились на последнее испытание, решив ждать своего часа в наставлении других Проклятых.

Более сложная версия предполагает, что персонаж остаётся вампиром, однако освобождается от ограничений проклятия. Он не подвержен безумию. Зверь больше не подталкивает его на преступления, и хотя он способен на грех, это может произойти только по его воле - а не из-за провала в той или иной проверке. Достигнув Голконды, он всё ещё нуждается в Витэ, однако он не рискует забрать слишком много крови просто из-за желаний Зверя.

Кроме того, персонажу больше не нужно пить столько крови, сколько требовалось раньше. Он тратит одно очко Витэ в неделю, а не за каждую ночь (хотя игрок по-прежнему должен вкладывать Витэ в лечение, укрепление Физических Атрибутов и активацию ритуалов Круака или других Дисциплин, зависящих от крови). Но самое главное, повышение Силы Крови больше не приводит к требованию всё более сильной крови. Его ограничения в питании соответствуют ополовиненному значению Силы Крови. И если даже это покажется ему слишком тяжёлым, он может по собственной воле понижать Силу Крови до уровня, на котором он сможет питаться одними животными. Впрочем, повышать Силу Крови он сможет только обычными средствами.

Все эти преимущества сохраняются до тех пор, пока вампир следит, чтобы его Человечность оставалась на высоком уровне. Как только его Человечность по какой-либо причине упадёт ниже 7, он лишается своего благословения, утрачивает преимущества Голконды и больше никогда не сможет её обрести.

Другие способы превращения в смертного

В обществе Проклятых ходят слухи и о вампирах, сумевших стать смертными при помощи средств, отличных от достижения Голконды. Некоторые из этих историй отчаянно сентиментальны. Они повествуют о Проклятых, ставших смертными благодаря искренней любви к человеку; благодаря чудесам, сотворённым для них исключительно набожными смертными женщинами или мужчинами или даже священными реликвиями; благодаря самопожертвованию ради других - якобы такие вампиры становятся смертными, как только пресекается их не-жизнь. Большинство Сородичей смотрят на эти истории с откровенным цинизмом. Опять же, искренняя любовь, абсолютная вера и самоотверженное поведение временами имеют место в обществе Проклятых (что порой только усиливает их проклятие).

Но куда более странные и пугающие истории повествуют о Сородичах, ставших смертными после уничтожения Сиров, Сиров своих Сиров и Сиров Сиров их Сиров, нередко обретая избавления с помощью диablerии или поглощения части их праха. В других историях говорится о великих духах, дарующих возвращение к смертной жизни за страшную цену, или благословенных артефактах, способных избавить Сородича от проклятия не-жизни.

Как и в случае с Голкондой, ни один известный Сородич не сталкивался с такой трансформацией лично. Легенды всегда сомнительны и туманны. Рассказчик должен сам решить, может ли хоть одна из них оказаться правдивой.

Другие формы трансцендентности

Другая разновидность таких легенд затрагивает мистические пути, благодаря которым Сородичи могут получить силу, которой лишены другие вампиры, или избавиться от ограничений не-жизни. Как и в других случаях со сверхъестественными материями, с которыми ни один из известных Сородичей не сталкивался лично, эти истории носят столь неопределённый характер, что часто бывает трудно даже догадаться, может ли что-то из этого быть правдой.

Наиболее правдоподобные слухи касаются происхождения новых Дисциплин. Эрудированные Сородичи соглашались с тем, что в мире существует гораздо большее число Дисциплин, отличных от тех привычных способностей, которые известны пяти кланам (как описано во **Второй главе**). Редкие, малоизвестные Дисциплины чаще всего разрабатываются и используются уникальными родословными, ответвляющимися от кланов. Одна из распространённых теорий относит возникновение новых Дисциплин к мистическому влиянию других обитателей Мира Тьмы, таких как оборотни и маги. (Больше информации по Дисциплинам и родословным можно найти **Приложение I**).

В других историях повествуется о вампирах, отдавших душу самому Дьяволу ради получения исключительного могущества. В таких историях утверждается, что демоны могут учить Сородичей колдовству, наделять необычными силами (ещё одно популярное объяснение возникновению новых Дисциплин) и избавлять вампиров от безумия, пагубного эффекта солнечного света и других аспектов проклятия. Лидеры Ланцеа Санктум слушают эти истории с огромным осуждением. Они настаивают, что ни один Проклятый не может получить выгоды от сделки с демонами. Инквизиторы Ланцеа Санктум всегда готовы выследить и вершить правосудие над вампирами, осмеливающимися получить второе проклятие.

Сила может расти и с возрастом. Вампиры знают, что сама их раса насчитывает не одно тысячелетие, однако Сородичи, Обращённые более пятисот или даже тысячи лет

назад, исчезают со сцены и становятся легендами. Безусловно, многие из них встречаются Окончательную Смерть, однако что происходит с теми, кто выживает? Возможно, что они все до единого поддались Зверю или проводят тысячелетия в торпоре. Разумеется, такая долгая спячка неизбежно понизит силу их крови до уровня, близкого неонатам, однако... Сородичи просто не знают, как это происходит на самом деле. Редкие изверги наподобие Нечисти предполагают, что некоторые старейшины находят способ избежать жажды всё более сильной крови и медленно утрачивают остатки человеческого в своей душе, превращаясь во что-то принципиально иное, существ, охотящихся на Сородичей так же, как сами Сородичи охотятся на смертных.

Мало кто из вампиров готов признать, что им хотелось бы стать подобными монстрами среди монстров. Однако втайне многие старые (и не только старые) Сородичи прислушиваются к этим слухам, надеясь достигнуть запретного превращения во что-то гораздо более сильное и ужасающее - и куда менее ограниченное. В конце концов, Проклятые всегда были друг другу врагами. Они проводят свой Реквием, пытаются научиться быть волками. В конце концов, сколько бы вампиры ни говорили о том, как они ненавидят своё проклятие, мало кто среди них готов примириться с мыслью, что другие обитатели ночи рассматривают их как добычу, которой можно питаться безо всяких усилий.

*«Князь, о котором вы упоминали, "Дракула"...
его имя означает "Сын Дракона", верно?»*

«Или Сын Дьявола».

Ритуалы Дракона

Мудрейшие среди Проклятых научились задавать вопросы только тогда, когда они хотят знать на них ответ. Но даже при этом трудно привыкнуть к тому, что на некоторые вопросы просто не существует ответов. Ночь обладает собственной волей, и хотя многие из Сородичей утверждают обратное, все мы принадлежим ей, а не просто сосуществуем с ней наравне.

Лютер Франк, "Новые боги"

Глава четвёртая: Повествование и антагонисты

*Когда я чаял добра, пришло зло; когда ожидал света, пришла тьма.
Мои внутренности кипели, не в силах передохнуть; встретили меня дни печали.
Я хожу в тоске, не ведая солнца; встаю в собрании и кричу.
Я стал братом драконам и другом совам.
Моя кожа почернела на мне, и кости мои обгорели от жара.
И цитра моя сделалась унылою, и свирель моя - голосом плачевным.
Иов 30: 26-31¹⁹*

Теперь вы знакомы с правилами **Vampire: The Requiem**. Вы знаете, как описать, что могут ваши персонажи, а на что они неспособны. Вы также можете определить, насколько успешны были их действия. Кроме того, вы знаете, в каком мире они обитают. Однако **Vampire: The Requiem** строится не на правилах и даже не на конкретном фантастическом мире. Эта игра строится на историях.

В частности - на историях о вампирах. Она повествует о неутолимом голоде, превращающем человека в чудовище. Об обретении власти над окружающими и неспособности получить хоть толику этой власти над самим собой. О секретах, безумии и предательстве. О решениях, ни одно из которых нельзя назвать правильным, безопасным или хотя бы лёгким. Большую часть этих историй вы создаёте не в одиночку. Вы рассказываете её совместно с другими игроками. Обязанности Рассказчика принимает на себя только один из вас, однако для создания полноценной истории вы работаете коллективно.

Vampire: The Requiem - повествовательная ролевая игра в жанре современной готики, и эта глава поможет вам начать своё собственное повествование. Безусловно, в первую очередь она затрагивает интересы Рассказчиков, однако некоторые разделы касаются и игроков.

В **World of Darkness Rulebook** уже освещался вопрос о том, что такое повествовательная ролевая игра. Однако какие черты приобретает повествование в жанре современной готики?

Хоррор может являться во многих обликах, от кровопролитных сцен из классических слэшеров до загробных тайн в духе историй о привидениях. **Vampire** может строиться на любом виде хоррора, однако в сердце игры лежит его готическая разновидность - ужас перед собственными деяниями и самим собой. В большинстве подобных историй протагонистами становятся жертвы. С героями происходит что-нибудь страшное, и вы начинаете чувствовать беспокойство. Однако в готической разновидности хоррора, лёгшей в основу **Vampire: The Requiem**, персонажи играют роль одновременно и жертв, и чудовищ. Они сами делают что-то страшное, чтобы затем столкнуться с пугающими последствиями своих поступков, или пытаются избежать их, чтобы столкнуться с безрадостными итогами. Персональный хоррор **Vampire** целиком направлен на осознание того факта, что вы (по крайней мере, ваш персонаж) – настоящий монстр.

В этой игре вы можете создать хронику в любом стиле хоррора, от депрессивной романтики до натурализма военных историй. Однако ваши истории должны предоставлять персонажам возможность лично удостовериться в том, каких жутких пределов может достичь существование Проклятых. Сможет ли персонаж устоять перед голодом, яростью Зверя и требованиями своего нового общества? Сможет ли он удержать свои нравственные стандарты, если его больше не связывают ограничения смертной

¹⁹ Перевод приближен к английскому варианту.

жизни, а Зверь то и дело подталкивает его к новым нападениям и убийствам? Даже если в одну из ночей ему удастся сохранить свои лучшие качества, нельзя забывать, что скоро наступит следующая ночь, а за нею ещё одна...

И так до конца времён.

Приготовления

Если вы принимаете на себя обязанности Рассказчика, то перед вами встаёт задача смоделировать мрачное отражение реального мира, которое будут населять игровые персонажи и все, кого им придётся встретить в ходе истории. Эта задача требует немалых усилий, но, к счастью, вы не обязаны делать всё сразу. Предполагается, что большинство историй **Vampire** разворачиваются в мегаполисе. Поэтому вы не должны беспокоиться обо всех Сородичах, смертных и других сверхъестественных существах, обитающих в остальных частях света. Вам нужно описать только очень небольшую частичку мира, которая станет центральной в истории персонажей - а описания, созданные для Сородичей, отнимают куда меньше сил, чем описания, необходимые для смертных персонажей.

Ещё больше эту задачу облегчают сами игроки. С началом хроники каждое принятое игроками решение начинает вести к последствиям - хорошим или плохим, - которые всегда будут давать начало новым поворотам сюжета. Если вы сумеете построить историю полностью на интересах игроков, они перестанут автоматически реагировать на созданные вами ситуации и начнут создавать историю сами. Именно тогда хроника по-настоящему превратится в совместное Повествование - что, вероятно, и принесёт вам наибольшее удовольствие.

Создание хроники начинается с обсуждения. Какой тип хроники хотели бы видеть ваши игроки? Персональный хоррор и современный готический сеттинг предоставляют огромный выбор сюжетов и стилей. Хроника **Vampire** может касаться чего угодно, от безнадёжной борьбы с кровавыми оборотнями до изящных интриг в стенах Элизиума. Узнайте, чего хотят игроки: погрузиться в мир заговоров, атмосферу зловещих тайн, любовную историю или чёрную комедию? Хотят ли они играть неонатами (стандарт для большинства хроник), старейшинами в совете Примоген или кем-то ещё? Может быть, им особенно нравится какая-то определённая сторона сеттинга? Нет смысла начинать хронику, которая будет раздражать ваших игроков или казаться им скучной.

Также примите во внимание длину хроники, которую вы хотите начать. Создание короткой истории в четыре-шесть эпизодов достаточно сильно отличается от создания хроники, которая будет продолжаться неопределённое время и, вероятно, продлится десятки сессий и будет включать множество сюжетных ответвлений. Короткая хроника может заставить игроков хвататься за каждую характеристику, преимущество и возможность для отыгрыша, поскольку она не даёт особого размаха для роста и изменения личности персонажа. С другой стороны, игроки смогут создать персонажей, сфокусированных для одиночной игры, не уделяя особого внимания их шансам на выживание, которые так важны для длительной хроники. Как Рассказчик вы должны придавать истории совершенно чёткий и выразительный характер. Неигровые персонажи должны производить на игроков впечатление моментально, поскольку у вас будет не так уж много времени, чтобы раскрыть все грани их личности.

Когда вы уже ясно понимаете, какую историю хотите рассказать, облеките свои идеи в плоть, создав персонажей, сеттинг, сюжет, тему и другие детали. Любой из этих факторов может влиять на другие, так что процесс создания хроники далеко не столь прямолинеен и систематичен, как может показаться на данном этапе. Вы можете начать с определённой темы и отталкиваться от неё для разработки сюжета. Или вы можете начать с персонажа (или группы персонажей) и выстроить хронику вокруг них. Возможно, вы захотите начать с некоего образа: надменный Князь приказывает окружающим преклонить перед ним колени; омерзительная компания Носферату устраивает чайную

церемонию, заполняя фарфоровые чашечки кровью; Сородичи распинают предателя на кресте. Как бы то ни было, не ограничивайтесь только одной идеей. Следуйте за своей фантазией и старайтесь связывать наработки между собой. В конце концов незначительные детали, порождённые вашим вдохновением, сольются в нечто единое, и вы будете уже точно знать, о чём повествует ваша хроника.

Персонажи

Наибольшую важность для хроники представляют персонажи игроков. В конце концов, именно о них повествуют ваши истории (если бы это было не так, ваши игроки быстро бы заскучали и, скорее всего, забросили бы эту хронику). Так какими типами персонажей они бы хотели играть и как они смотрят на предложенные вами идеи?

Предположим, что вы планируете построить хронику вокруг неожиданного взлёта и столь же стремительного падения Князя большого города. Вы собираетесь погрузить персонажей в тончайшую сеть политических интриг, окружающих карьеру этого Князя и освещающих тему предательства наряду с развращающей властью. Однако один из ваших игроков мечтает взять роль Носферату, главный интерес которого заключается в том, чтобы оберегать свою смертную семью (не показываясь ей на глаза), в то время как другой вообще собирается отыгрывать аполитичного представителя клана Мехет, ищущего мистического просветления в рядах Колдовского Круга. Ни один из них не подходит вашему замыслу, однако вы не должны заставлять игроков отказываться от персонажей, которые им нравятся, и вынуждать их браться за неинтересных им героев. Игроки тоже должны быть создателями истории, а не пассивными, раздосадованными зрителями.

Так что договаривайтесь. Может быть, вам удастся сместить акцент вашей хроники так, что взлёт и падение Князя будут отыграны в предыстории, а в реальной хронике игрокам придётся иметь дело с последствиями. А возможно, центральной проблемой станет необходимость избегать махинаций старейшин, что подтолкнёт персонажей к преследованию собственных политических целей. Или, наоборот, игроки, недостаточно чётко определившие положение своих персонажей на политической арене, подгонят их образы под концепт хроники. Носферату может заинтересоваться восхождением Князя, поскольку в этом он видит шанс помочь своей семье новыми политическими контактами. Мехет может найти понимание у нового Князя, поскольку тот тоже входит в Колдовской Круг. Опытные игроки часто просят Рассказчика заранее осветить общий замысел хроники, чтобы они смогли подогнать своих персонажей под ту или иную историю. Приоткрыв таким образом занавес, вы поможете и себе, и своим игрокам, поскольку вы вместе сможете обсудить, какие роли могут сыграть персонажи и что они будут делать во время игры.

Продолжайте искать компромисса и в описаниях персонажей, и во время распределения их ролей, характеров, предысторий и социальных связей. По мере того как игроки описывают персонажей всё подробнее, вы ещё детальнее прорабатываете мир, в который они попадут - и одновременно предлагаете игрокам средства, благодаря которым они смогут лучше приспособить героев к событиям хроники.

Допустим, один из ваших игроков хочет, чтобы до Обращения его персонаж был кем-нибудь вроде правительственного агента - возможно, судебным исполнителем или шпионом. По мере того как вы согласовываете идеи со своим игроком, вы решаете, что ему вполне подойдёт роль агента ФБР, работающего под прикрытием в крупной банде, поскольку это одновременно и исполнитель, и шпион (благодаря маскировке и миссии по выслеживанию преступников). Игрок распределяет Союзников и Контакты между другими агентами ФБР, криминальными авторитетами и стукачами, которые не понимают, что в действительности работают с "G-man'ом". У него может быть даже двойная личность. Такой G-man получает ряд соответствующих навыков вроде Знания

улиц, Кражи, Расследования, Обмана, Огнестрельного оружия, Образования (с уклоном в закон) и Ремёсел (для использования электронных маскировочных приборов).

Вместе с тем вы придумываете, как ввести Обращённого G-man'a в свою хронику. Возможно, старейшина из городского Примогена втайне запустил крота в отряд ФБР и использует его для получения информации о преступниках, служащих его конкуренту. Этот Примоген может быть даже Сиром G-man'a, который будет использовать своего потомка для манипулирования отрядом ФБР в своих целях, - а может быть, персонаж понятия не имеет о тайной деятельности Примогена и испытывает настоящий шок, когда видит, что старейшина настраивает против него бывших союзников по отряду. Может быть, Примоген или другой Сородич планирует Обратить другого представителя ФБР, который был другом героя ещё в смертной жизни. А может, кто-нибудь вообще решил Обратить бандита, который всей душой ненавидит героя за то, что тот некогда посадил его за решётку.

Чем больше подробностей об отряде ФБР опишет игрок, тем меньше работы вам придётся выполнять самостоятельно. Каждый человек в этом отряде (или каждый преступник, которого этот отряд настроил против себя) становится ещё одним персонажем, которого вы сможете ввести в свою хронику, и ещё одним крючком, которым вы сможете затянуть героя в историю. У вас появятся собственные персонажи, которые будут защищать его или от которых придётся скрываться, которых можно будет предать ради выгоды или убить в припадке безумия; появятся и враги, которые будут охотиться на него или, напротив, налаживать с ним отношения; появятся даже потенциальные помощники, - словом, возникнет новый материал для построения хроники, ждущий грамотного использования.

Так, в приведённом примере было бы разумно ожидать, что важную роль в судьбе персонажа и его мотивациях будут играть Социальные Преимущества. Новообращённые неонаты, как правило, сохраняют прочные связи со смертной жизнью, так что не стесняйтесь подталкивать игроков к приобретению соответствующих Преимуществ. Проведите коллективное обсуждение каждого Преимущества и спросите, как игрок его приобрёл. Почему, например, у вампира так много Ресурсов? Может, он происходит из богатой семьи? Или он был особенно успешен в бизнесе? Или он имел высокооплачиваемую профессию, например, связанную с медициной или юриспруденцией? Или он выиграл в лотерею? А может, он заработал эти деньги на грязных сделках вроде торговли наркотиками? Не допускайте, чтобы подобные Преимущества оставались абстрактными характеристиками в листе персонажа. Привязывайте их к чему-то конкретному.

Не забудьте поинтересоваться, как повлияло на социальные связи Обращение персонажа. Удалось ли ему каким-либо образом утаить от своих смертных друзей, родственников и коллег факт, что он стал вампиром? Ведёт ли он абсолютно ложную "смертную" жизнь или он мёртв для всего мира, кроме нескольких доверенных лиц? (То есть... *почти* мёртв).

С другой стороны, не пытался ли персонаж отойти от своей прежней жизни - возможно, даже фальсифицировав свою смерть? Если да, то спросите у игрока, что чувствует его персонаж в связи с образовавшейся пропастью между ним и всеми, кого он знал и любил? Способен ли он действительно отстраниться от своего старого дома, семьи и друзей, а возможно, даже детей и супруга? Или его подтолкнуло к такому разрыву понимание своего голода, который грозит взять над ним верх? Смирились ли родственники персонажа с его исчезновением или они пытаются выяснить, что с ним случилось? Разорванные контакты любого рода могут лечь в основу сильнейшей драмы, красивого пафоса и даже хоррора.

Для персонажа особенно важно, знает ли кто-нибудь из его партнёров, доверенных или других союзников о том, кем он является на самом деле. Подобные нарушения Первой Традиции могут открыть далеко не один ящик Пандоры, полный интереснейших

перспектив для судьбы персонажа. Вампир должен удостовериться, что такие союзники никому не проговорятся о том, что им известно. Он вынужден укрывать их или защищать от других вампиров, готовых убить любого, кто угрожает их тайне, - или же он обязан найти оправдание подобной связи со смертными. Немаловажно определить и то, как люди реагируют на новость о существовании вампиров и на тот факт, что их знакомый является одним из этих бессмертных монстров. Обратится ли такой человек против "чудовища", отстранится ли от него каким-либо другим образом, попытается ли проигнорировать этот факт или просто смирится с этим? А может быть, он и сам попросит сделать его вампиром, поскольку видит в не-жизни лишь силу, не обращая внимания на весь ужас подобного состояния?

Обязательно удостоверьтесь, что игроки не игнорируют Обращение как часть биографии своих персонажей. Вампиры редко решаются на Обращение - и этот процесс никогда не даётся им без труда. Так какое же качество персонажа оказалось настолько важным для одного из вампиров, что он решил пожертвовать частью своей души, чтобы переправить смертного в мир бесконечной ночи? Такой поступок предполагает значительную потребность в способностях персонажа, великую любовь... или великую ненависть.

Чаще всего персонаж живёт в том же городе, что и его Сир. Если нет, то он (или сам Сир) решается на довольно опасный и необычный шаг - путешествие в другой город. Подумайте, что могло вынудить персонажа к такому отчаянному поступку. Сможет ли он получить признание среди других Сородичей, несмотря на отсутствие Сира, который мог бы за него поручиться? Скорее всего, Сир персонажа по-прежнему играет большую роль в не-жизни своего потомка. И даже если каждый из них считает Обращение горькой ошибкой и они больше не хотят видеть друг друга, в глазах остальных Сородичей эти двое по-прежнему неразрывно связаны. Действия одного из них отражаются на другом. Враги одного могут обрушиться на другого (а уж если Сир и потомок сами настроены друг к другу враждебно, то сети вражды, союзничества и предательства между ними и их многочисленными врагами приобретают поистине византийский характер).

Игроки часто чувствуют искушение опустить вопрос о биографии своих персонажей и отыгрывать роль уже в сюжетных ситуациях, когда начнётся игра. Кроме того, некоторым просто не нравится тщательно прорабатывать социальные и эмоциональные связи между героем и его окружением. Такие игроки обычно боятся, что эти связи будут использованы против них. Однако жизнь человека неотделима от жизни других людей. Борьба за ускользающую человечность утратит большую часть своей остроты и хоррорной составляющей, если игрок не будет заботиться о том, что станет с его персонажем и уж тем более - с кем-то другим.



Один клан или ковенант?

Вы можете поинтересоваться у игроков, действительно ли они хотят использовать в игре полный набор кланов. Хронику, в которой котерия может состоять из представителей любого клана, в рамках **Vampire: The Requiem** можно назвать "сеттингом по умолчанию" - но в то же время котерии, каждый представитель которых восходит к общему клану, могут быть интересны по-своему. То же относится и к ковенантам. Само собой, если игроки этого хотят, котерия может состоять и из членов нескольких ковенантов, однако если она будет представлять только один ковенант, это даст игрокам существенные преимущества.

В первую очередь, будет гораздо проще объяснить, почему персонажи собрались вместе и продолжают работать на протяжении долгого времени. Они вообще могут быть единственными неонатами этого клана или ковенанта в домене, которых свёла вместе неопытность или прямой приказ лидеров этого клана или ковенанта, решивших собрать всех своих неонатов в одной котерии. Например, такая котерия может состоять из

представителей Ордо Дракул, которые сформировали собственный коллектив для разделения оккультных знаний и обмена секретами с другими чародеями с целью совместного обучения. Или же молодые соклановцы Гангрел могут бороться за признание своей независимости со стороны древних, насквозь коррумпированных старейшин сразу из нескольких ковенантов.

Котерия, состоящая из представителей одного клана или ковенанта, также даёт игрокам возможность исследовать внутреннее строение этой группы и узнавать о тех перспективах, которые она предлагает. Сколько различных путей можно найти в социальном строе Картианцев? Сколько различных способов обретения власти лежит перед Вентру?

Подобное ограничение может даже помочь игрокам, которым трудно придумать концепт персонажа. Простая задача "создать вампира" порой становится для игроков настоящей проблемой, поскольку она открывает перед ними слишком большой диапазон возможностей. Но попросив "создать Дэва" или "члена Ланцеа Санктум", вы дадите игроку надёжную опору, от которой он сможет отталкиваться, придумывая своего персонажа.



Сеттинг

Где вы собираетесь развернуть события хроники? Чаще всего Сородичи обитают в больших городах – и чем больше город, тем больше Сородичей смогут укрыться в его пределах.

А потому размер города имеет существенное значение для игры. Необъятные городские массивы вроде Нью-Йорка, Лондона или Мехико могут служить домом сотням вампиров и поддерживать все официальные должности, известные миру Сородичей. Не забывайте, что кланы и ковенанты также обладают хорошо развитой социальной структурой с собственными позициями власти. Однако помните, что никто из вампиров не может знать *всех* окружающих. Политика Проклятых часто напоминает старинную машинную политику смертных. В мире Сородичей никуда не исчезли влиятельные посредники, готовые пообещать поддержку (или пригрозить враждой) целым группам вампиров в обмен на щедрые предложения со стороны их лидеров. Чтобы выделиться среди других, персонажам обычно приходится много работать. Напротив, некоторые персонажи могут захотеть скрыться от чужих глаз или заключить союз с совершенно новой фракцией, в случае если ситуация в их родном коллективе станет слишком опасной.

Большие города могут сослужить хорошую службу Рассказчику, поскольку в них он всегда может ввести целый ряд новых персонажей, необходимых для хроники. Возможно, эти персонажи раньше перемещались по всему городу или же игрокам просто не представлялось возможности познакомиться с ними до определённого момента. Само собой, игроки никогда не знают наверняка, можно ли доверять словам таких незнакомцев... если только они не захотят изучить их прошлое, что в результате может обернуться побочной историей.

Вторичные города наподобие Хьюстона или Торонто вмещают значительно меньше Сородичей, что приводит к большей разобщённости их социальной структуры. Многие из местных Сородичей предъявляют права на тот или иной титул, однако немало официальных позиций в городе просто отсутствуют, поскольку потребность в них слишком мала. Даже если в таких городах присутствуют представители всех пяти кланов и ковенантов, в каждой из этих групп насчитывается слишком мало членов, чтобы можно было говорить о плотной внутренней организации. Личные интересы, склоки и власть могущественных индивидуумов значат в таких городах не меньше, чем политика целого клана или ковенанта.

Города средних размеров могут скрывать достаточное для сюжета количество тёмных тайн, которые, тем не менее, могут вовлечь игровых персонажей только с

большим трудом. В таких городах молодому вампиру гораздо легче сделать себе имя, чем в других доменах, поскольку его котерия и без того имеет в городском обществе определённый статус. С другой стороны, если котерия обладает достаточной властью, чтобы предлагать окружающим политическую поддержку, возможно, её постараются уничтожить просто затем, чтобы она не поддержала чьих-нибудь конкурентов. Как бы то ни было, в таких городах Сородичи быстро узнают всех остальных городских вампиров.

Города третьей степени - наподобие Венеции или Лас-Вегаса – могут вместить лишь несколько десятков вампиров. В таких городах можно и не увидеть представителей всех ковенантов и кланов, что зачастую придаёт местному обществу уникальный характер. Политика кланов и ковенантов иногда может уступать по важности взаимоотношениям между могущественными индивидуумами. Каждый обитатель такого города знает всех остальных.

В небольших городах игровые персонажи могут и вовсе составить значительную часть местной популяции Проклятых. Это позволяет закрутить сюжет непосредственно вокруг игровых персонажей, однако в самой игре такой сеттинг может показаться несколько ограниченным. Тем не менее, если игроки действительно хотят увидеть постоянно развивающиеся отношения между небольшой группой вампиров, то небольшой город может быть лучшим выбором для построения сеттинга.

Также нелишним будет подумать о возрасте города. Множество городов Нового Света насчитывают менее века с момента основания. Среди местных Сородичей старейшие наверняка будут происходить из числа смертных обитателей этих городов, а остальные вампиры будут их прямыми потомками в пределах двух или трёх поколений. Союзы и склоки между Сородичами, некогда основавшими эти города, скорее всего, будут управлять всей местной политикой.

В Старом Свете, напротив, множество городов насчитывают не одно столетие. Лондон и Париж были метрополисами в течение многих веков - и даже до этого они представляли собой политически важные города. Рим и Александрия процветали ещё две с лишним тысячи лет назад. Единственным поздним городом в этой области можно назвать Багдад - но и он уходит корнями в историю древнего Вавилона. Старинные истории Проклятых повествуют о местных династиях, странных обычаях, уникальных традициях, древних тайнах и кровавых расправах, истоки которых давно уже затерялись в уголках памяти Проклятых.

Многие игроки и Рассказчики любят устраивать хроники по ближайшему крупному городу – а нередко и в своём родном городе - или по мегаполисам наподобие Праги или Чикаго, которые встречались им на страницах книг, на экранах кинотеатров или в телепередачах. Такой сеттинг обладает значительным преимуществом перед другими, поскольку игроки уже многое знают об этом месте и могут с лёгкостью узнать ещё больше. Визит в библиотеку поможет быстро составить перечень знаменитых, выдающихся или просто эксцентричных людей, связанных с историей города и потому способных повлиять на историю местных Сородичей. Кроме того, в любом крупном городе встречаются необычные элементы, связанные с его прошлым или настоящим - от историй о массовых убийствах до причудливых монументов, окружённых зловещими тайнами.

С другой стороны, вы можете придумать и собственный город. Такой выбор также не лишён определённых преимуществ, поскольку вы сможете создать подходящую историю, географию, местные обычаи и красочные локации, которые пойдут игре только на пользу. Тем не менее, это большая работа, требующая значительного усердия. Игроки быстро замечают несоответствия и указывают на них, если только вы не даёте адекватного объяснения той или иной странности.

Смелые игроки могут попробовать игру и в более необычном сеттинге. Так, персонажи могут быть единственными вампирами в маленьком захолустном городке. Подобная хроника будет целиком строиться на взаимодействии персонажей друг с другом

и с окружающими их смертными. Здесь как нигде ясно прослеживается принцип, гласящий, что хронику ведут игроки и их персонажи. (Первая история в таком сеттинге может, например, рассказывать о том, почему и как персонажи попали в этот город).

В большинстве случаев Сородичи избегают путешествий и даже визитов в сельскую местность, однако это не делает хронику, основанную на путешествиях или сельской жизни, принципиально невозможной - просто для игроков такой сеттинг будет нешуточным вызовом. Опасности странствий наполнят историю саспенсом, поскольку сам ход путешествия сопряжён с трудностями охоты и выживания в светлое время суток. Таким вампирам почти неизбежно потребуются гули или другие слуги, которые с этой целью могут отыгрываться как полноценные персонажи.

Существование в маленьком городишке или в глуши также возможно при правильном наборе Дисциплин и умении держаться в безопасности. Например, в необычной истории персонажи могут образовать котерию, цель которой - превратить жителей маленького изолированного городка в своё общее стадо. Даже если им и удастся подчинить себе местных лидеров Доминированием, Винкулумом или другими методами, как они смогут убедить (уговорами или силой) остаток населения принять роль живой пищи? Если им удастся и это, то как им сохранить свою тайну от окружающего мира? Между тем, хроника, проходящая в захолустье, должна почти целиком фокусироваться на выживании: охоте на животных для прокорма, попытках укрыться от солнца, а вероятно - и от других сверхъестественных существ, которые тоже могут прятаться от людских глаз вдали от городских огней.

Затемнённый мир

Когда вы уже окончательно решили, где будет разворачиваться ваша хроника, вам нужно взять наработки по этой локации и перевести их в реалии Мира Тьмы. Вам придётся раскрасить негатив своего города, чтобы превратить его в настоящую адскую бездну, пригодную для игры.

Опишите трущобы, гетто и другие неблагополучные районы, тонущие в обветшалых декорациях и бедноте. Многие здания в этих районах пустуют, другие забиты скваттерами²⁰. Бандитские надписи делят место с бесконечными граффити - это единственная краска, которую наносили на местные здания за последние десятилетия. На фасадах многих домов - даже тех, в которых ещё живут люди, - зияют разбитые окна, местами затянутые пластмассой или заколоченные старыми досками. На улицах поблёскивает битое стекло, а ветер растаскивает по переулкам мусор. Единственный признак богатства безраздельно принадлежит сутенёрам и наркодилерам, разъезжающим по городу в роскошных автомобилях. Большинство людей стараются не смотреть друг другу в глаза и говорить как можно тише: никто не хочет привлечь внимание молодых задир, расхаживающих по переулкам в бандитских прикидах. Бумбоксинг, пьяные выкрики, визг сработавших противоугонных сигнализаций и редкие выстрелы сопровождают ночную жизнь этого города.

В богатых жилых кварталах жесточённость приобретает особый характер. Апартаменты и кондоминиумы мало чем отличаются от крепостей далёкого прошлого. Пригородные дома похожи на клоны, лишённые всякой индивидуальности. Те, кто может себе это позволить, живут в хорошо защищённых местах за высокими бетонными стенами, покрытыми сверху колючей проволокой или битым стеклом, с вооружённой охраной на воротах. Богатейшие среди них могут жить в роскошных пентхаусах или личных поместьях, со всех сторон окружённых стенами - и в Мира Тьмы такое случается куда чаще, чем в современных городах реального мира.

Затушуйте любые следы человечности и красоты, присущие бизнес-центрам. Небоскрёбы должны стать чудовищными монолитами, ошетилившимися мутной,

²⁰ **Скваттер** – незаконный поселенец.

безликой сталью, камнем, бетоном, стеклом или ужасающими горгульями, взирающими на улицы со своих зубчатых башен. С наступлением темноты улицы пустеют, уступая место бездомным, ютящимся на свалках и в глухих переулках. Если какой-нибудь бизнесмен вынужден пройти по улице пешком вместо того, чтобы привычно воспользоваться охраняемыми парковками на цокольном этаже многочисленных небоскрёбов, то уже очень скоро к нему как по волшебству явятся волки в обличье людей, готовые кому угодно перегрызть горло за пару долларов. Вдалеке от финансовых центров располагаются и другие прибыльные места, работающие по ночам: пивные, стрип-бары, ночные клубы, видеозалы с пометкой "XXX", не считая редких бензоколонок и минимаркетов. А на окраине города массивные железные решётки в офисах торговых центров и магазинов превращают эти места в череду тюремных камер.

Промышленный район должен стать бесплодной пустошью, усыпанной крошечным кирпичом и усеянной бетонными фабриками и складами. Большинство заводов давно закрылись, оставив исполинские машины ржаветь или осыпаться на пропитанную отходами грязь и старый асфальт.

Временами можно наткнуться на реликты далёкого и куда более величественного прошлого – по крайней мере, того, в котором люди имели куда лучший вкус к декорациям. Так, старая церковь может стоять среди мрачных фасадов финансовых центров, и её померкшие стёкла вкупе с потрескавшимися стенами создадут резкий контраст с окружающими строениями. Старинные офисы могут сохранять следы необычной архитектуры и кладки, однако и они будут свидетельствовать о том, сколь многое может изменить время и человеческое пренебрежение.

По мере того как вы подводите город к реалиям Мира Тьмы, подумайте, где могут обитать и проводить собрания местные Сородичи. Музеи, дома оперы и другие культурные локации отлично подходят для создания Элизиумов, однако этой же цели могут послужить и старинные железнодорожные или автобусные вокзалы, построенные в элегантном Ар-деко или ещё более раннем возвышенном стиле. Не стесняйтесь изменять реальные городские локации или делать их более атмосферными: например, ничто не мешает вам сделать новенький вокзал старинным и жутким строением. Разрушенные церкви - ещё один символический элемент, которым не стоит пренебрегать. Недостроенные и заброшенные дома также хорошо отражают отчаяние, свойственное городам Мира Тьмы.

Старайтесь найти и другие городские пейзажи, которые были бы символически сами по себе. Например, в нашем примере нью-орлеанского сеттинга (см. Приложение II) весь город медленно тонет в болотах, которые его окружают. Теперь река Миссисипи протекает выше городского уровня и удерживается лишь высокими дамбами. Власти продолжают настраивать эти дамбы всё выше и выше, однако когда-нибудь река всё равно одержит победу и в одночасье сотрёт "Беззаботный город"²¹ с лица земли. Сохраните беспечную атмосферу джазовых клубов и Марди Гра²² наряду с репутацией города как колыбели коррупции и распутства - и вы получите образ современного Содома или Гоморры с уже занесённой над улицами дланью Господа, готового уничтожить этот рассадник зла новым Потопом.

Основные черты Мира Тьмы

В качестве общего принципа держите в памяти главные образы Мира Тьмы уже на этапе проработки сеттинга. Для Сородичей этот мир должен стать ещё более мрачным и смертоносным, чем для простых смертных. Определяя настроение своей хроники, руководствуйтесь следующими правилами:

²¹ В оригинале **Big Easy**. Одно из прозвищ Нью-Орлеана.

²² Дословно – “жирный вторник”. Мировой аналог славянской Масленицы. Наиболее пышные празднества в этот день традиционно проходят в Нью-Орлеане.

• **Угасание добродетели:** Люди знают, что живут в разлагающемся и порочном мире. Они поняли это из опыта предыдущих столетий, пропитанных жадностью и ложью: ложью торговцев, ложью правительства, ложью религиозных лидеров и любых других социальных организаций. Цинизм и отчаяние просочились в самую человеческую культуру, начиная с плакатов на стенах и заканчивая произведениями киноискусства. Все знают, что малейший признак таких добродетелей, как сострадание или благотворительность, делает человека слабым и уязвимым, а такие слова, как "вера" и "справедливость", используются лишь негодаями, стремящимися замаскировать собственные грехи. Настоящая жертвенность, любовь или честь встречаются реже и ценятся больше, чем самый крупный алмаз.

• **Хороших парней больше нет:** А они когда-нибудь существовали вообще? По сути, среди современных смертных нет никого, кто мог бы вдохновить окружающих на великие деяния. Средства массовой информации уже поймали всех потенциальных героев на сексуальных скандалах и взятках или просто разрушили их репутацию ради очередной грязной сплетни. Локальные лидеры быстро сдались или погибли во вспышках типичного городского насилия. Чрезвычайно редкие люди, которые искренне стремятся сделать мир лучше, остаются неслышными голосами в бездушной городской стихии, а их деяния быстро теряются в потоке цинизма и лицемерия.

• **Страх и насилие:** Преступления вездесущи, а жизнь ничего не стоит - особенно в глазах молодёжи. Сердца бедняков черствеют из-за отчаяния и жадности, а богатые преступники становятся среди них антигероями. Скусающая золотая молодёжь ищет острых ощущений в насилии и наркотиках. Ни один социальный слой не испытывает недостатка в социальных группах, на которые обрушивается общая ненависть: люди винят в своих проблемах представителей других рас, классов и просто тех, кто смотрит на мир по-другому.

• **Изоляция:** Многие семьи и даже целые городские кварталы привыкли держаться вместе против всего остального мира, считая, что их окружают враги, постоянно рвущиеся лишить их последнего, что они имеют. Они стараются по возможности оградить себя стенами, железными воротами и системами безопасности. Они посылают детей в частные школы, приучая их держаться подальше от учеников из других классов. Не столь состоятельные горожане высматривают поблизости бандитов и стараются не подходить к окнам, особенно в ночное время, чтобы не стать чьей-нибудь жертвой. Вместо того чтобы общаться с соседями, люди собираются у телевизоров. Церкви, клубы и другие социальные учреждения дают людям возможность укрыться от мира вместе с несколькими себе подобными, разделяющими их представления об этой жизни.

• **Безумие:** Как не сойти с ума в обезумевшем мире? Безумие в Море Тьмы принимает разные формы. Иногда оно очевидно, как в случае с бездомной, роющей мусорном баке и громко разговаривающей сама с собой, или наркоманом, выкрикивающим из переулка пугающие пророчества. Некоторые формы безумия не столь заметны, как в случае с заботливым семьянином, который втайне пристаёт к собственным дочерям. Другие отклонения возникают с годами страха и изоляции - как, например, расизм, доведённый до фанатизма, и прочие формы нетерпимости. Неудивительно, что так много людей ищет выхода в наркотическом забытии.

Ксенофобия – отличная вещь (для историй)

Если какая-либо эмоция и доминирует над поведением Проклятых в той же мере, что и потребность в человеческой крови, то это страх. Путешествия за пределы города никогда не давали Сорочкам безопасных перспектив даже при всём современном развитии транспортных средств, доступных вампирам. Фактически, большинство вампиров настолько резко настроены против путешествий, что они скорее останутся даже в самом безрадостном, деспотическом и ужасном княжестве или домене, чем попытаются рискнуть, собрав вещи и отправившись в новое место.

В этом разделе описаны причины, по которым Сородичи придерживаются городских доменов. Любая угроза или её приближение могут стать интересным поворотом сюжета. Построение этих идей на резком контрасте с другими элементами истории может также сослужить хорошую службу освещению уникальных ситуаций, в которых могут оказаться Сородичи. Безусловно, они по-прежнему остаются хозяевами своей территории, однако всё, что лежит за пределами их контроля, внушает им невыразимый ужас.

Потеря статуса и влияния

Потеря союзников, пешек или контактов, с которой Сородичи неизбежно сталкиваются при удалении от сфер своего влияния, часто приобретает буквальный характер. Они не просто теряют к ним доступ - они могут потерять их и навсегда. Вне зависимости от того, сколь велики их ресурсы, насколько значительно их влияние и как сильны их союзники, большинство Сородичей вынуждены существовать в непрерывном страхе, что их собратья всё время следят за ними с удобных позиций, готовые наброситься на их владения и отнять драгоценные ресурсы. Как правило, этот страх во многом оправдан. Намного легче подкупить союзников своего конкурента, уговорить или устранить его слуг и заставить его информаторов замолчать, если сам он находится далеко от сердца домена. Подчинённым можно доверять только тогда, когда есть возможность их контролировать, и даже те, кто не стал бы предавать своего господина, часто оказываются недостаточно сильны, чтобы выдержать напор более опытного противника. Немало Проклятых возвращалось домой после визита в другой домен лишь затем, чтобы увидеть, как много брошенных ими владений достались их бывшим товарищам.

Статус среди Сородичей потерять даже легче, чем влияние на мир смертных. Никому из врагов не нужно даже пытаться его разрушить - он попросту исчезает, если его не используют хоть какое-то время. Старейшина, временно отошедший от своей должности, почти неизбежно обнаружит, что её заняли прежде, чем он решил вернуться. О старых знаменитостях забывают, и уже другие имена звучат в устах Гарпий и Сородичей на улицах города. Важнейшие территории распределяются между теми, кто смог добиться расположения Князя - в конце концов, бывший хозяин этих земель попросту перестал их использовать. В этом ещё один парадокс существования Проклятых: ведь столь замкнутые создания вынуждены постоянно быть на виду - по меньшей мере, у тех, кто наделён значительной властью, а порой даже у всего местного населения Проклятых. В обратном случае они рискуют освободить дорогу для более значимых и полезных для Князя вампиров.

Состояние Проклятых

Мудрый Сородич не станет даже приближаться к самолёту, который ему не принадлежит (или, по меньшей мере, который не зафрахтован им лично). Коммерческие пассажирские рейсы могут сойти только для самых коротких перелётов. В обществе Проклятых ходит слишком много страшных историй - преимущественно городских легенд, стремящихся не повредить Маскараду, но от этого не менее ужасающих, - о вампирах, запертых в самолёте из-за задержки рейса до самого рассвета. Сгорит ли Сородич мгновенно в момент проникновения лучей солнца через иллюминаторы или заснёт с наступлением светлого времени суток, после чего будет признан мёртвым и вынесен экипажем наружу, результат неизбежно будет одним и тем же.

Поезда и корабли не так опасны для путешествий. Пока вампир оплачивает место в спальном купе или приватной кабине, он может без особого труда избегать солнечного света, хотя подобные меры сопряжены с другими опасностями. На кораблях может уместиться не так уж много смертных, которыми будет питаться Сородич. При склонности современного человека бояться распространения заболеваний даже небольшое число пассажиров, чувствующих слабость или боль после укуса вампира, может привлечь внимание местных властей. Исчезновения среди команды сделают обстановку ещё хуже,

что в условиях ограниченного количества пассажиров существенно повысит риск обнаружения.

Как бы то ни было, самолёт, поезд или корабль не устраняют опасности впасть в безумие. В такой ситуации вампир постоянно чувствует запах и звук перекачиваемой крови. Мимолётная потеря контроля окончится тем, что Сородич в буквальном смысле впадёт в бешенство, что неизбежно приведёт к кровопролитной резне и потере Человечности, если не физическим травмам (в зависимости от того, насколько успешно отбивались смертные), и всё это - на глазах у десятков людей. Вампир, отправляющийся в длительное путешествие на корабле или поезде дальнего следования, становится угрозой для Маскарада, только того и ждущей, чтобы себя проявить - не говоря уже об упоминаниях кровавого инцидента в полицейском архиве.

Избежать этих трудностей можно, но чрезвычайно трудно. Некоторые Сородичи в буквальном смысле отправляют себя в качестве груза по месту назначения, однако подобное путешествие означает долгие часы (если даже не дни), проведённые взаперти в тесном контейнере, вызывающем неизбежную клаустрофобию. Большинство вампиров, намеревающихся отправиться в путешествие, решают воспользоваться автомобилем, однако такое странствие отличается крайней медлительностью, и его продолжительность ограничена ночным временем, если только у путешественника нет доверенного лица, способного выполнить эту задачу самостоятельно. И даже тогда Сородич должен будет принять меры по защите своего тела от попадания света, поскольку багажник автомобиля трудно назвать безопасным или хотя бы удобным убежищем.

Как бы то ни было, такой вампир должен доверить свою безопасность кому-то другому, чего все вампиры стараются по возможности избегать. В конечном счёте, даже те Сородичи, кто собирается путешествовать на более-менее регулярной основе, чаще всего ограничивают дальность перемещений расстоянием, которое они могут покрыть за одну ночь.

В незнакомых землях

Вероятно, самая трудная часть путешествия за пределы родной территории (по крайней мере, если говорить о Сородичах) заключается в том, что путешественник просто не знает той местности, в которой ему предстоит оказаться. Достаточно трудно найти себе безопасное убежище на открытом пространстве посреди ночи. Как ни удивительно, в незнакомом городе отыскать его зачастую оказывается не легче.

Безусловно, вампир может снять номер в гостинице. Однако даже в лучших отелях Сородич рискует быть обнаруженным. Солнечный свет сам по себе не представляет опасности в комнате, в которой не так уж сложно заслонить чем-нибудь окна, а потом спрятаться в ванной или туалете. И тем не менее, уборщицы имеют склонность звонить в полицию всякий раз, когда они находят в ваннах свежие трупы.

Даже если вампиру удастся найти безопасное место, ему будет довольно легко (и гораздо легче, чем представляет себе большинство людей) заблудиться в процессе передвижения по незнакомому городу. Удобный гостиничный номер ничем не поможет, если он находится в центре города, а снявший его вампир заблудился где-нибудь на окраинах и уже видит, как на востоке алеет краешек неба.

Возможно, что если вампир говорит очень быстро и предлагает существенные услуги в обмен на убежище, то дружелюбно настроенный Сородич предоставит ему пару квадратных метров пространства для сна в тёмной комнате. Однако, само собой, в телефонных книгах не указываются адреса вампиров, и заблудившемуся чужаку может понадобиться целая вечность, чтобы найти себе безопасное место. Если он не знает ни одного Сородича в городе, его шансы найти кого-нибудь из них за остаток ночи близятся к нулю.

Кроме того, где ему найти добычу? Почти наверняка все основные охотничьи территории находятся в чьей-нибудь собственности. Как долго новичок сможет

браконьерствовать на чужих землях, прежде чем его обнаружат? Как ему отыскать хозяина этой земли, чтобы попросить у него разрешения? Что если ему откажут? А кроме того, внимание других вампиров - не единственная опасность, с которой можно столкнуться во время охоты. В какой части города чаще всего бывает полиция? Скорее всего, в квартале, который похож на трущобы и в котором никто не озаботится странным поведением чужака. Однако что если полицейские ведут постоянное наблюдение за местным наркопритоном? И как обстоят здесь дела с системами безопасности? Что если этот район вообще охраняют вооружённые люди?

Возможно, самой большой опасностью в незнакомом городе является вовсе не нарушение известных чужаку правил - а нарушение правил, которые ему неизвестны. Требуется ли здешний Князь, чтобы все новички ему представлялись? Как найти этого Князя? Должен ли новоприбывший проинформировать Шерифа о том, где он остановился? Господствует ли здесь какой-либо один ковенант и имеет ли он свои правила? Могут ли представители некоего клана или ковенанта и вовсе быть в этом городе вне закона? Можно ли здесь питаться в ночь Шабаша (и, в таком случае, какого Шабаша - субботнего или воскресного)? Может, сюда запрещён вход бойскаутам? Как насчёт почталыонов? Столь экзотические и причудливые законы встречаются далеко не везде, однако в доменах особо властолюбивых Князей может встретиться и не такое.

Монстры во тьме

Этот факт мог бы поразить большинство смертных (если, конечно, вообще принять допущение, что они знали бы о существовании вампиров), однако некоторые создания рыщут во тьме и глуши, которая напугала бы даже Сородичей. Несмотря на описанные выше причины, заставляющие вампиров держаться в родных доменах, стоит спросить любого Сородича, почему он не покидает своего города, и в ответ вы практически неизбежно получите слово "Люпины".

В мифологии Проклятых оборотни играют роль бугименов. Конечно, вампиры боятся и смертных, однако люди опасны только в больших количествах. Проклятые боятся и других вампиров, однако этот вид страха, как правило, проявляется лишь на абстрактном уровне. И хотя возможна ситуация, в которой вампир попытается убить своего главного конкурента или подстроить его гибель, куда более вероятно, что он просто подкупит союзников своего врага, очернит его перед Князем или поймает его на преступлении против Традиций. Страх, который вампиры испытывают друг перед другом, обычно связан с боязнью утратить позицию, статус, авторитет и ресурсы - но очень редко с угрозой потерять свою не-жизнь или хотя бы часть тела. Конечно, встречаются и исключения - в большинстве доменов Князь обладает правом приговорить преступника к казни, а некоторые из старейшин питаются только кровью других Сородичей, - однако это касается только особых случаев, которых можно избежать, если тщательно следить за тем, куда наступаешь.

Однако оборотни – нечто совершенно иное. Большинство Сородичей, с момента Обращения которых прошло хотя бы несколько лет, верят в существование Люпинов, даже если не сталкивались с ними лично. Кто они - дикие звери или разумные, изощрённые монстры? Представляют ли они только физическую угрозу или владеют ещё и мистическими способностями наподобие Дисциплин Проклятых? Живут ли они в одиночку или сколачивают вокруг себя стаи? Опасны ли они только в полнолуние или в любую ночь? Действительно ли они уязвимы для серебра или это такой же миф, как и неспособность вампиров пересекать текущую воду или выдерживать присутствие чеснока? Истории и легенды, вращающиеся в среде Проклятых, дают разные ответы на эти вопросы, и в том, что одни считают истиной в последней инстанции, другие видят очередную байку. Однако с чем соглашаются все Сородичи, это тот факт, что Люпины действительно обитают в глуши, обладают достаточной физической силой, чтобы разорвать в клочья группу старейшин, что они вспыльчивы и чрезвычайно

территориальны - возможно, больше, чем сами Сородичи. Что, в свою очередь, порождают у Проклятых интерес к тому, что оборотни могут прятать в своих владениях.

Поэтому оборотни становятся главной причиной, по которой вампиры стараются не путешествовать между доменами на машине или пешком. Особо склонные к паранойе Сородичи иногда собираются в целые группировки, высматривая созданий, готовых выпрыгнуть из-за каждого дерева. Более хладнокровные Сородичи считают, что оборотням, скорее всего, есть чем заняться, кроме как сидеть на обочинах загородных шоссе и просёлочных дорог, выжидая, пока вампиры не соберутся в круиз - но опять же, зачем рисковать?

Несмотря на то, что Люпины - самые жуткие из созданий ночи, их трудно назвать единственными загадочными обитателями Мира Тьмы, с которыми Проклятые могут столкнуться за городом. Смертные ведьмы и колдуны также обладают способностями и заклинаниями, которые делают их серьёзной угрозой для всех, кроме самых могущественных вампиров. В некоторых ситуациях они могут быть даже опаснее оборотней, поскольку Люпинов, как правило, можно хотя бы увидеть при появлении. Демоны, призванные из мест, известных одному Господу, обитают в самых порочных и тёмных уголках мира, ставя под угрозу не столько не-жизнь, сколько душу вампира. Кроме этих существ встречаются и другие, куда более загадочные и порой не имеющие названия твари, с которыми вампиры сталкивались чрезвычайно редко - или не сталкивались вообще.

Безусловно, многие из этих существ обитают в городах даже в большем количестве, чем в глуши, однако Сородичи могут, по крайней мере, быть уверены, что в их родном городе не существует подобных тварей, а если они даже и появились, то вряд ли они будут лезть в дела Проклятых. В конце концов, раньше они не мешали вампирам, не так ли? Однако стоит переехать в другое место, и это правило уже не будет работать с прежней точностью. Вероятность нарушения какой-нибудь тайной заповеди или вторжения на территорию древнего существа слишком высока и опасна, а риск столкновения с расшвырянным демоном или безжалостным чернокнижником хотя и не столь велик, но куда более смертоносен.

Стискивающийся мир

Из необходимости Проклятых оставаться в пределах родного города следует и тот факт, что каждый домен Сородичей представляет собой отдельную суверенную территорию, миниатюрное королевство, в котором, как правило, абсолютный властитель и строгая иерархия обладают над обитателями неоспоримой властью. Однако современный мир далёк от Средневековья (хотя внутри некоторых доменов всё может выглядеть и иначе). Никто из вампиров не может избежать того факта, что технологическое развитие объединило мировое сообщество как никогда раньше. Невзирая на свою тягу (а в ряде случаев и настоящую страсть) к изоляции, Проклятые довольно активно взаимодействуют и со своими коллегами из других городов.

Контакт и коммуникация

На протяжении большей части истории всякий раз, когда Вентру, правящий одним городом, намеревался передать сообщение своему доверенному Носферату в другом домене, ему приходилось положиться на своего посланника, который мог запросто попасть в засаду разбойников, вражеских солдат или монстров, обитающих в лесной глуши. Даже если курьеру удавалось достигнуть конечного пункта, на переговоры и диспуты уходили недели, если не месяцы. Для большинства Сородичей этого было достаточно, чтобы они замыкались в родных доменах и больше не беспокоились о том, что происходит вокруг, если только это не затрагивало их интересов.

В современные ночи вампиру достаточно поднять телефонную трубку, зайти в Интернет или - если он чувствует прилив ностальгии - поставить на письмо восковую

печать, и всё, что ему нужно передать, мигом отправится по указанному адресу. Новейшие технологии предлагают вампирам средства, которые позволяют им поддерживать связь со своими коллегами по всему миру. Впервые за всю историю у вампиров появилась возможность сделать своё общество полноценным вместо того, чтобы разбиваться на тысячи независимых, изолированных друг от друга феодалов, рассыпанных по всему миру.

Впрочем, даже сегодня трудно представить такое единство в обществе Проклятых. Телефонные переговоры и электронная почта могут служить удобными средствами поддержания личных отношений и получения общего представления о мировых событиях, однако их недостаточно для того, чтобы целиком понять ситуацию, сложившуюся в другом домене.

Представим себе амбициозную представительницу клана Вентру. Благодаря своим связям она знает, что Атланта находится под властью Инвиктус. Прекрасно. Однако она понятия не имеет, что этот домен попал под влияние Первой Знати из-за того, что Князь Аталанти, участник Инвиктус, в действительности делал грязную работу руками фанатиков Ланцеа Санктум. Он ненавидит Картианцев, а потому представители Ланцеа Санктум для укрепления собственной власти в Атланте выдворили Картианцев из города. Князь соглашается на присутствие независимых в своём домене только в том случае, если они согласятся подчинить себя ему посредством Винкулума, что делает их скорее рабами Инвиктус, чем отстранившимися. Сам Князь не знает, что целый ряд замаскированных (и по-прежнему своеобразных) отстранившихся планируют просочиться в общество Картианцев (в случае чего они могут и сами присоединиться к их движению, если Картианцы сумеют с их помощью добиться в городе хоть какого-нибудь успеха). А между тем, несколько вампиров обратились к языческим культам из интереса к запретным знаниям. Подобная картина сильно отличается от утверждения, что "Атланта - город Инвиктус".

И если упомянутая Вентру не увидит город своими глазами, она едва ли сумеет узнать хоть часть этих интриг. Её контакты могут намекнуть ей на что-нибудь из вышеперечисленного, если она будет тщательно подходить к этому вопросу. Однако даже лучшие контакты наверняка упустят значительную часть информации, потому что они и сами вовлечены в эти события или так привыкли к ним, что не считают подобные сведения достойными упоминания, или потому что они просто об этом не знают - или не хотят, чтобы эти данные попали в руки Вентру.

Представьте себе, какие усилия понадобятся для того, чтобы получить эту информацию и разложить всё по полочкам. Такая задача была бы нелёгкой даже для Вентру, обитающего в Атланте. А теперь спросите себя, зачем ей вообще в это вмешиваться? Атланта не принадлежит клану Вентру. Допустим, сама наша героиня находится в Чикаго. И у неё есть собственные проблемы, с которыми нужно разобраться здесь и сейчас. Почему ей вообще должно быть дело до какой-то Атланты?

Вот почему появление современных способов коммуникации не смогло сплотить вампиров между собой и, по-видимому, не сделает этого в обозримом будущем. Такие вещи полезны для личных контактов и соглашений, однако они ничего не значат на уровне доменов. А кроме того, нельзя не учитывать того факта, что некоторые старейшины были настолько обеспокоены угрозой, которую спутники и видеокамеры представляют для Маскарада, что в их понимании современные технологии несут куда больше вреда, чем пользы.

Приготовление к путешествию

Как уже говорилось выше, считать, что Сородичи никогда не путешествуют, было бы не совсем верно. Само собой, путешествия между доменами существовали всегда, что объясняется хотя бы тем фактом, что Проклятые следовали за переселениями смертных до тех пор, пока не заняли весь земной шар. И хотя развитие современных транспортных

средств не защищает вампира от случайных ошибок, которые могут возникнуть в ходе путешествия, однако они позволяют Сородичам странствовать с меньшими трудностями, чем когда-либо раньше. Допустим, один из Сородичей хочет бежать от кровавой охоты. Он вступает в переговоры со своим соклановцем из Торонто, который требует личной встречи. Или, возможно, ему действительно захотелось начать всё сначала в другом домене. Иногда даже Сородичи, наплевав на опасности, собирают вещи и отправляются в путь.

Путешествие в другой город требует тщательной подготовки. Обычно на каждом этапе такой подготовки активное участие принимают слуги вампира. Мудрый Сородич всегда отправляет вперёд несколько подчинённых, чтобы они подыскали ему безопасное убежище (лучше несколько), а по возможности - и кого-нибудь из местных вампиров, которым он сможет представиться и от которых можно будет узнать об основных правилах этого княжества.

Вторым шагом становится составление плана будущего путешествия. Включает ли оно покупку билетов или планирование маршрута, путешествие должно быть продумано до мелочей и должно оставлять достаточно времени для исправления возможных ошибок. Довольно паршиво было бы потеряться на обратной дороге в незнакомых местах. А потеряться в незнакомых местах за час до рассвета - ещё хуже. И только самые недальновидные из вампиров отправятся в путь, не обеспечив себе лёгкого доступа к крови (возможно, в виде добровольных жертв, сопровождающих его в пути, или кулера, полного крови, украденной со склада Красного Креста).

Большинство вампиров, обладающих достаточными ресурсами, предпочитают перемещаться на медицинском транспорте, в котором всё необходимое - кровь, приватность и сопровождающий персонал - не будет вызывать вопросов у посторонних. Другие путешествуют в грузовых контейнерах или даже в гробах под видом покойников.

К сожалению для вампиров, всё это требует денег и значительного количества слуг, в то время как многие из Сородичей не имеют ни того, ни другого.

Темы

Ни одно проявление добродетели в этом мире не может рассчитывать на хоть сколько-нибудь предрешённую победу. В действительности, опыт жизни подсказывает, что добродетель и вовсе не имеет ни шанса в борьбе с жестокостью человечества. Вопрос в том, потонет ли этот мир в коррупции и задохнётся под собственным гнётом или же этот порочный круг продолжит вращаться до скончания времён. Это жуткий итог, кошмар без начала и без конца.

Многие люди уже сдались. Они просто хотят прожить в комфорте тот короткий срок, который был им отпущен. Только слепые фанатики заботятся о будущем этого мира, готовые скорее предать его пламени, чем отступить хоть на дюйм от своих идеалов. Редкие люди, достигшие настоящей власти, предпочитают правление Адом бесконечной борьбе за крупинцы света.

В целом вся раса Сородичей относится к последней категории. Отчасти это объясняется тем, что проклятие не-жизни наделяет их значительной силой, а отчасти - тем, что оно делает их слабее простых людей, на которых они охотятся. Глубоко внутри вампиры и сами это понимают. А если даже смертные предаются отчаянию, то как можно надеяться, что Проклятые придут к другому итогу?

Независимо от своих кланов, ковенантов или сеттинга, в котором они обитают, игровые персонажи должны постоянно сталкиваться с выбором между борьбой за светлые идеалы и удовлетворением своих пороков. Этот вопрос не обязательно ставить в открытую, однако он лежит в самом сердце **Vampire: The Requiem**. Хватит ли у героев сил, чтобы возвыситься над стремлениями обыкновенных чудовищ, особенно если они знают, что на этом пути их поджидает не один горький провал? На протяжении Реквиема им становится всё тяжелее делать “правильные” вещи, а зачастую такие попытки

оказываются сопряжены и с немалой опасностью. К тому же, порою трудно сказать, что правильно, а что нет. Но как бы то ни было, в ходе своего трагического существования персонажи должны проявлять героизм, сражаясь за остатки человечности, сострадания и других ценностей, дорогих их сердцам.

В пределах общей темы - морального выбора и его последствий - вы можете поднимать бесконечное число других тем, важных для вашей хроники. Тема определяет центральную идею, которая организует общий ход историй и связывает их вместе. Тема - это отнюдь не простая "мораль". Не нужно использовать подобных шаблонов. Хорошая тема звучит в вопросах, которые вы поднимаете во время игры. Персонажи дают на них собственные ответы по мере того, как они делают тот или иной моральный выбор, реагируя на созданную вами ситуацию. Вот перечень подходящих тем для хроник **Vampire: The Requiem**:

- **Пляска Смерти:** Не-жизнь Сородичей неразрывно связана с жуткой, незримой войной против всех, в которой власть над обществом смертных становится одновременно оружием и наградой. Молодые вампиры пытаются вырвать немного власти и безопасности из рук жадных старейшин. Вампиры постарше из всех сил пытаются удержать власть, которую они накопили, и укрепить её, чтобы использовать против своих конкурентов. И те и другие с готовностью предадут своих бывших товарищей, чтобы улучшить собственное положение, не прекращая, однако, заключать новые союзы, пока это остаётся для них удобным.

Могут ли персонажи избежать Пляски Смерти или они должны вступить в неё ради собственного выживания? Смогут ли они вырваться из бесконечного цикла или им до конца времён придётся накапливать всё больше власти для того, чтобы справиться с врагами, которых они нажили из-за предыдущих побед? Могут ли они использовать свою власть для благотворительности? Существует ли вообще благотворительность в обществе Проклятых? И, что ещё важнее, могут ли персонажи доверять друг другу или они в конце концов предадут товарищей по котерии ради достижения личных целей?

- **Связанные невидимыми цепями:** Обращение даёт вампиру власть и освобождает его от смертных законов и ограничений... А может быть, нет? Немало Сородичей верят в то, что они стали бессмертными хозяевами ночи - по крайней мере, в своих городах. Но они продолжают связывать себя долгами друг перед другом и перед собственными законами, а особенно – подчинением Князю вкупе с нуждой следить за Традициями. Вечная Пляска Смерти накладывает на них другие ограничения, хотя капкан послужил бы здесь лучшей метафорой, чем любые цепи. Сородичи хватаются за малейшую возможность обрести власть и уже очень скоро оказываются обязаны управлять своими смертными пешками и защищать их от ревнивых соперников. Сама натура вампиров опутывает их ещё более прочными узами. Сородичи не могут избавиться от Внутреннего Зверя, однако они должны постоянно бороться за то, чтобы держать его в узде - иначе он возьмёт верх над их разумом и разрушит их Реквием. Пороки вампиров накладывают на них новые цепи, и мало кому из Сородичей удаётся преодолеть свои страсти по-настоящему. В таком свете даже Князя трудно назвать настоящим хозяином своей судьбы.

Эта тема лучше всего работает в случае с группой амбициозных неонатов, которые намереваются занять высокие политические должности или получить громкие титулы в своих ковенантах, кланах и городах. Возможно, подобная власть нужна им для достижения собственных целей, или, возможно, они надеются избежать Пляски Смерти, добившись высокого ранга и власти, при которой никто больше не посмеет командовать ими или пренебрегать их авторитетом. Они должны найти способ вырваться из-под власти Сиров и перехитрить не менее амбициозных соперников. Наконец, они должны бросить вызов власти старейшин, которых они надеются потеснить. Однако чем ближе они подходят к своей цели, тем больше они заключают сделок и тем глубже влезают в долги. Они заключают и разрывают союзы, находят временных партнёров и вечных врагов. Если даже они достигнут желаемого, они могут оказаться перед лицом того факта, что они по-

прежнему несвободны. Они лишь подняли ставки, вторгнувшись в мир ещё большей конкуренции. Кроме того, теперь им придётся защищать себя от молодых вампиров, которые точно так же хотят потеснить их с занятых мест.

• **Тёмное искупление:** Нередко Реквием ужасает новообращённых вампиров. Они стремятся вернуть утраченную человечность и очистить свою совесть - даже если и не перед Создателем. Персонажи, ищущие прощения, могут попытаться использовать свои демонические силы, чтобы нести добро. Это может включать бесчисленное количество вариантов, от уничтожения бесчеловечной уличной банды до планомерного восхождения к власти с целью использовать политику смертных этого города на благо бездомных и неимущих. Само собой, такие Сородичи быстро находят себе врагов. Большинство вампиров считают таких альтруистов в лучшем случае глупцами, а в худшем - угрозой их власти и состоянию. Сама натура героев становится для них самой близкой и неустрашимой угрозой. Мимолётное безумие может превратить миссию по искуплению, восстановлению справедливости и других добродетелей в кровавую мясорубку. Могут ли Проклятые по-настоящему творить добро или они обречены на искажение и разрушение всего, с чем они соприкасаются? Может ли вообще какое-либо число добрых дел искупить все грехи, которые неизбежно совершает вампир после своего Обращения?

• **Дом лежит у тебя в сердце:** Существование вампира сопряжено с одиночеством и наполнено ужасом, а котерия слабо заменяет семью и друзей. Некоторые неонаты пытаются ухватиться за эмоциональные связи со своей прошлой жизнью. Но может ли вампир действительно вернуться домой и восстановить утраченные отношения или этим он только положит начало ещё большей трагедии и разлуке?

Эта тема исследует глубину отдаления Проклятых от человечества. Никто из вампиров не может восстановить определённые стороны смертного существования: им никогда не увидеть солнца и не родить ребёнка; голод делает их опасными для любого смертного, находящегося поблизости, а другие Сородичи могут и вовсе увидеть в сближении персонажей со смертными прямую угрозу для Маскарада. Даже если вампиру и удаётся сблизиться с родственниками и друзьями, которых он считал неотъемлемой частью своей прошлой жизни, не делает ли он этого из эгоистических целей? А может быть, он решил, что это единственное, что имеет ценность во всём Реквиеме? Что до его родных, то какой выбор придётся делать им - и какими будут последствия? Останутся ли они слепы к опасности или отважно рискнут своей жизнью в стремлении вернуть персонажу его человечность?

Тема помогает вам сфокусировать происшествия и события ваших историй на определённой идее. По мере того как игроки получают возможность увидеть хронику с разных ракурсов, она приобретает логичность и эмоциональное наполнение. Когда хроника достигает своего пика, вы можете обострить кульминационный момент, поставив игроков в положение, требующее одного - окончательного - ответа на вопросы, поднятые темой.

В хронике может присутствовать множество тем. В сущности, лучше вообще не привязываться слишком тесно к одной-единственной теме, особенно в случае с долгой хроникой. Если вы сделаете какую-либо тему вездесущей или будете навязывать персонажам ответы на поставленные вопросы, то хроника может показаться слишком нравоучительной, если даже не принуждённой. Вам следует выбрать одну главную тему, однако истории должны рассматривать и другие вопросы. Кроме того, вы можете совмещать сразу несколько тем. Например, члены одной котерии могут стремиться к максимальному восстановлению своих смертных качеств - со всеми сопутствующими трудностями, - но обнаружить себя затянутыми в Пляску Смерти необходимостью защищать своих любимых от махинаций других Сородичей. Вполне возможно, что каждый герой будет развивать свою тему. Вы ограничены только усилиями, которые вы и ваши игроки готовы затратить на разработку тем.

Драма 101

Большинство ролевых игр можно вполне справедливо назвать “приключенческими”: в них герои преследуют определённые цели и встречаются многочисленные опасности на пути к награде. Неважно, проходит ли эта игра в декорациях эпического фэнтези, научной фантастики, вестерна, китайского уся, сказок о говорящих животных или даже кровавого триллера. Персонажи просто имеют проблемы, которые нужно решить.

При желании **Vampire: The Requiem** можно использовать и в этом ключе. Мир игры предоставляет героям нешуточное число опасностей, которые могут встречаться им на пути, начиная со смертных властей, которых необходимо держать в заблуждении, и заканчивая неистовыми Люпинами, стремящимися уничтожить всю расу вампиров в целом.

Однако как повествовательная ролевая игра **Vampire** создавалась для драматических историй. Драма достаточно сильно отличается от жанра "action-adventure", в котором персонажам достаточно просто совершать сложные действия. "Как нам остановить Люпина?" - спрашивают персонажи action-adventure. "Как поступить с Люпином? Убить его, спрятаться, попытаться поговорить с ним или натравить его на наших врагов?" - размышляют герои драмы.

В драме не существует однозначно правильных решений - а если даже такие и есть, то персонажи не захотели бы принимать их. К примеру, они могут обнаружить, что смертный охотник, уничтожающий городских вампиров, в действительности - старый друг одного из героев. Попытаются ли они остановить его или даже убить? Охотник - убийца. Он уничтожает смертных слуг Проклятых наравне с их хозяевами. Но всё же он был кому-то из них лучшим другом. Возможно, они попытаются поговорить с ним и восстановить старую дружбу? Это было бы милосердно и человечно, однако как быть с кровью смертных, лежащей на его руках? И это уже не говоря о том, какую опасность представляет охотник, который видит в своём старом друге всего лишь очередного вампира. Вдобавок ко всему, если Князь домена узнает о связи героев со смертным охотником, он наверняка начнёт задавать вопросы, на которые будет трудно ответить. Он может даже заподозрить, что они планировали убийства совместно.

Один из простых способов наполнить историю драмой - это понять, в каких ситуациях персонажи хотели бы оказаться меньше всего (но не из-за банальной опасности, а из-за личных страхов, амбиций, моральных трудностей и других эмоций), а затем поместить их в самое сердце одной из таких ситуаций. С развитием хроники список тяжёлых эмоциональных ситуаций будет меняться, поскольку характеры персонажей будут расти и развиваться. Первоначальные страхи ослабевают по мере того, как герои справляются с личными проблемами, однако в перечне этих проблем появляются и новые, вызванные решениями персонажей и их новыми принципами.

Ещё один лёгкий путь формирования драматической ситуации - изучение Пороков и Добродетелей персонажа. Создайте историю, в которой персонаж должен будет поступиться своими моральными принципами, чтобы спасти другие аспекты Реквиема, такие как Человечность или общественный долг. Не столь добродетельные персонажи могут обнаружить, что их попытки удовлетворения своего Порока вступают в конфликт с другими сторонами их личности. Например, горделивый Сородич может оказаться в ситуации, в которой он, удовлетворив жажду мести (чего требует от него гордыня), тем самым ослабит себя перед конкурентом (что идёт вразрез с его гордостью). Приложив немного усилий, вы сможете придумать и ситуации, в которых потакание грехам послужит торжеству добродетели, или даже более необычные парадоксы.

В кульминационный момент (или хотя бы при резком повороте сюжета) вы должны обострить драматическую ситуацию до предела, поставив героя в такое положение, в котором, как вам кажется, он хотел бы сейчас оказаться меньше всего. Пусть герой встретится со своим величайшим страхом или пусть он окажется перед выбором между множеством наград, которые сулят ему противоборствующие стороны (одну из которых

может представлять и он сам). Если игрокам придется по вкусу такие истории, то, возможно, подобная драма станет лучшим ролевым опытом в их жизни, и они будут ждать её повторения в течение многих лет.

Сюжеты

Как видно из приведённых примеров, темы зачастую сами подсказывают сюжет игры. Выбранные вами темы могут помочь превратить общий замысел хроники в готовый сценарий, в котором уже определены типы проблем и моральных выборов, предстоящих героям. Подобно фильму или роману, хроника должна иметь своё начало, середину и конец, а потому игроки должны понимать, что их действия в той или иной мере определяют ход кульминации и развязки. Вы и сами будете иметь более чёткое представление об истории, если с самого начала будете знать, в каком ключе будет проходить хроника.

Для примера давайте по-новому взглянем на упоминавшийся выше концепт хроники, повествующей о взлёте и падении харизматичного Князя. Замысел хроники вроде бы свидетельствует о политическом характере истории, однако вы можете выбрать в качестве темы "Связанных невидимыми цепями". Котерия неонатов видит приближение свободы и возможность вырвать власть из рук старейшин, обострённую тем давлением, которое оказывают на них окружающие. И тут будущий Князь предлагает им шанс захватить эту силу и власть самостоятельно. Попытка разжечь революцию всё глубже затягивает их в паутину интриг, обмана и бесконечных долгов.

Однако, достигнув власти, новый Князь ведёт себя так же бесчеловечно, как и его предшественник. Игроки получают власть и влияние, к которым так стремились их персонажи, однако цена обязательств перед Князем и его новыми союзниками слишком высока. Если они попытаются разорвать эти обязательства и союзы, то им предстоит стать изгнанниками. И по мере того, как правление Князя становится всё более деспотичным, они должны решить, кому будут служить. Присоединятся ли они к новой группе мятежников, рискуя достигнутой властью и собственным существованием ещё раз? Или они останутся с Князем и будут пытаться улучшить режим изнутри? Или они забудут о своих старых принципах? Или сбегут? Вам как Рассказчику достаточно просто знать, что хроника закончится громким аккордом в виде гражданской войны между Сородичами, которая вынудит персонажей идти до конца тем путём, который они для себя выберут.

Если они поддержат Князя, то им придётся подавлять или даже уничтожать вампиров, стремящихся к тем же идеалам, к которым когда-то стремились и они сами. Если же они обернутся против правления Князя, их власти придёт конец. К тому же, они заработают репутацию предателей и ненадёжных союзников. А подобная репутация приведёт к тому, что никто не будет им доверять ещё очень и очень долго, независимо от того, насколько оправданным может им самим казаться сделанный выбор.

Теперь вы можете взять этот скелет за основу и выделить в нём завязку, развитие, кульминацию и развязку наряду со всеми задачами, которые будут стоять перед персонажами. Не забывайте, что ход истории отклоняться от того, что вы первоначально задумывали, и весь сюжет, по сути, немногим превосходит простую детализированную схему.

Хроника должна начинаться спокойно, поскольку игровым персонажам понадобится какое-то время, чтобы освоиться в городе и узнать основные факты об обитающих в нём Сородичах. (Новым игрокам также потребуется время, чтобы привыкнуть к системе Повествования и особым силам и недостаткам вампиров). Допустим, вы решили, что первые шаги игроков в этой истории будут фокусироваться на Обращении персонажей и их отношениях со своими Сирами, друг с другом и с их знакомыми по смертной жизни. Реакция персонажей на их проклятие и на других вампиров, которых они встречают в первые ночи, может лечь в основу конфликтов и целей, которые позже получат своё отражение в игре. Между тем, персонажи узнают, насколько могущественны более

опытные и состоятельные Сородичи, стоящие над ними, и сталкиваются с железным правлением здешнего Князя.

По мере того как хроника развивается всё дальше, вы демонстрируете игрокам волнения в обществе городских Сородичей и их представления о Князе как о жестоком тиране. Это означает, что вы должны вводить сцены, истории и необычные встречи, вызывающие в сердцах игроков чувство невыносимого гнёта со стороны правителя. Например, один из героев пытается продолжать бизнес, которым он занимался ещё в смертной жизни, однако один из законников Князя забирает этот бизнес себе под тем предлогом, что новичок ещё не умеет соблюдать Маскарад в подобных делах. Другой персонаж может увидеть, как его Сир, обращавшийся с ним неожиданно мягко, вынужден унижаться перед Князем из-за какого-то пустяка. Чтобы образ Князя как деспота устоялся в сознании игроков, заставьте их персонажей принять участие в кровавой охоте на другого неоната, которого они недавно встречали. Они знают жертву достаточно хорошо, чтобы понимать, сколь преувеличены или даже ложны обвинения, выдвинутые против неё (или, может быть, так считают другие городские Сородичи). Однако реальное преступление неоната как-то затронуло интересы Князя. Старшие вампиры пытаются найти способ избежать участия в Лекс Талионис, однако они поясняют игровым персонажам, что всякий неонат, отказавшийся присоединиться к охоте, будет рассматриваться как соучастник "преступника" и может сам стать объектом преследования.

Вступительная фаза хроники заканчивается первым важным решением, принятым персонажами в ответ на кровавую охоту. Если они присоединяются к преследованию, сделайте так, что именно им удастся первыми загнать беглеца в угол. Если нет, то беглец сам приходит к ним. Так или иначе, им приходится убить беглеца (со всеми последствиями для Человечности), уйти и позволить другим вампирам убить его или помочь беглецу совершить опасное путешествие за город с полным пониманием того факта, что если кто-нибудь об этом узнает, то они сами подвергнутся ужасу Лекс Талионис.

Где-то в ходе вступительной фазы персонажи также встречают служителя - вероятнее всего, Картианца, хотя в этом отношении может подойти любой ковенант, - который намёками даёт игрокам понять, что есть те, кто выступает против текущего режима. Он красноречиво описывает те методы, которыми Сородичи могут править в своих доменах, хотя и избегает прямых обвинений в сторону Князя. Он помогает героям справиться с основными проблемами новообращённых - например, советует им создать себе новую личность и получить разрешения на охоту в землях одного из старших вампиров. После событий кровавой охоты служитель говорит уже более прямо и рассказывает им о грядущих изменениях в политике Князя и Примогена. В середине хроники персонажи могут присоединиться к служителю в его стремлении свергнуть тирана и его клику, получив от этого личную выгоду. В конце концов выясняется, что служитель сам хочет стать Князем. Он обещает заговорщикам, что его режим будет куда более человечным, чем тот, который установил текущий правитель.

На этой стадии главным выбором персонажей становится решение, присоединиться ли к заговору служителя, сдать его Князю или попробовать отступить в тень в попытке избежать конфликта. Присоединение к революции звучит особенно героично, однако ваша работа как Рассказчика заключается в том, чтобы не принуждать персонажей к определённому выбору, а только описывать возможные варианты.

Опять же, если персонажи попробуют отойти в сторону, пусть ответственность за этот выбор ляжет на них. Может быть, кто-нибудь из врагов будет угрожать им обвинением в заговоре, если только они не будут делать, что он велит, а может быть, кто-нибудь из клики текущего Князя потребует от них доказательства своей преданности через предательство другого Сородича.

Если они предадут служителя, то он спрячется, а начинавшаяся революция будет подавлена... на какое-то время. Князь наградит персонажей охотничьими территориями,

небольшими титулами и другими привилегиями. Между тем, они заработают репутацию подхалимов и стукачей, и свои привилегии они смогут удерживать только верным служением Князю. Служитель будет по-прежнему продолжать свою пропаганду, скрываясь в тених, и в конце концов революция всё же начнётся. Однако теперь персонажи будут уже по другую сторону баррикад.

Если же персонажи объединяются со служителем, то перед ними возникает проблема поиска других Проклятых, недовольных текущим режимом. Однако они обнаруживают, что другие вампиры хотят услышать и что-нибудь более значимое, чем простое обещание лучшего правления. Всем нужна материальная выгода или её гарантия, прежде чем они согласятся рискнуть своим статусом, властью или даже существованием ради общего блага. Персонажам придётся сделать ряд услуг местным Сородичам, большинство из которых не имеют ничего общего с изменением политической ситуации и вовлекают персонажей лишь в череду грязных сделок. Один из потенциальных союзников может потребовать от персонажей помощи в порабощении видного чиновника или бизнесмена из числа смертных. Другой захочет, чтобы они разрушили планы его соперника. Тот и другой хотят гарантировать и дальнейшие услуги со стороны персонажей в будущем. Они могут даже настаивать на подобных клятвах, подкрепляя сделки угрозой проклятия или Винкулума в случае, если служителю и персонажи провалят попытку восстания.

Кульминация хроники наступает в момент мятежа, поднятого персонажами против Князя. Вы как Рассказчик уже решили, что революция будет успешна, независимо от того, на какой стороне будут персонажи. Поскольку революция затрагивает практически всех Сородичей города, вы можете объяснить её успех вмешательством других вампиров, не обязательно связанных с игроками. Само собой, с драматической точки зрения лучше всего будет, если персонажи сыграют ключевую роль в разрешении заговора, будь это молниеносный рейд по захвату Князя или опасные переговоры с целью заручиться поддержкой могущественного чародея. И даже если персонажи будут защищать тирана, служителю великодушно подарит им шанс искупить свою вину покорением новой власти.

Последняя стадия хроники происходит уже при новом режиме, который стремительно отдаляется от возвышенных идеалов и превращается в новую тиранию. Вы можете сначала подумать, что новый Князь просто открыл своё истинное лицо и что весь заговор был просто частью коварного плана по захвату престола. В голову сразу приходит известное правило о развращающей силе власти. Однако тема хроники с самого начала планировалась как повествование о разочаровании и несвободе вампиров перед самими собой. Поэтому вместо того, чтобы просто показать нового Князя как негодяя, достойного судьбы своего предшественника, вы можете вовлечь самих персонажей в безжалостную систему коррупции и морального разложения.

На предыдущей стадии хроники персонажи давали множество обещаний. Теперь вампиры, поддержавшие их заговор, требуют возвращения долгов. Какие бы реформы ни проводили персонажи и новый Князь, кто-нибудь среди тех, кто помог им добиться успеха, обязательно поинтересуется, насколько эти реформы соответствуют *его* интересам, а кто-то может и вовсе почувствовать себя ущемлённым последними переменами и выступить против новых реформ независимо от того, как бы его ни уговаривали персонажи. Кроме того, в скором времени игроки обнаружат, что данные ранее обещания ограничивают их свободу в проведении реформ - сначала немного, потом заметнее, по мере того как другие Сородичи начинают проверять, чего они могут попросить или даже потребовать у нового Князя, а что по-прежнему лежит вне зоны их досягаемости. Всевозможные требования и обещания неизбежно приведут к новым конфликтам. Что они будут делать, когда поймут, что пообещали двум конкурентам помощь в уничтожении другого?

Рано или поздно новый Князь решит, что ему нужно проявить свою жёсткость на примере наиболее требовательных и проблемных Сородичей, чтобы продемонстрировать остальным, как опасно пренебрегать его авторитетом. Вы можете сделать жертву

настоящим злодеем, чтобы персонажи не слишком переживали из-за того, что его подвергли Винкулуму или другой показательной каре. Ещё лучше будет, если они, например, будут сами видеть, что двое Сородичей имеют несочетающиеся интересы, и одному из них просто придётся уйти с политической арены на благо всего домена. Пусть с каждой новой историей Князь будет отвечать на брошенные ему вызову с возрастающей резкостью, а в диспутах будет держаться всё более жёстко и недипломатично. В качестве небольшой кульминации сделайте так, чтобы в порядках нового Князя появилось что-нибудь, что бы напоминало игрокам о порядках сверженного тирана - желательно то, что особенно возмущало героев в начале игры. Возможно, он объявляет кровавую охоту на неоната, неугодного ему или вампиру, которому он задолжал в ходе мятежа.

Как только персонажи окончательно понимают, что новый режим становится столь же ужасен, что и предыдущий, наступает время окончательного выбора, кому они будут лояльны и к чему будут стремиться. Вот уже новая группа Сородичей вступает в заговор с мятежниками, используя те же методы, что работали и на котерию игроков, однако уже избегая их ошибок. В конце концов, персонажи показали, как совершать такие поступки, и доказали, что они бессмысленны. В городе могут даже возникнуть несколько параллельно развивающихся заговоров, поскольку каждый амбициозный Сородич задумывается, "А почему бы *мне* не стать Князем?"

Таким образом, конец хроники становится зеркальным отражением её начала. Теперь уже персонажи становятся авторитетными личностями, которых они когда-то ненавидели и презирали, однако они не столь могущественны, поскольку у них за плечами нет опыта и возраста их предшественников. Чем они смогут ответить на новую революцию? Попытаются подавить её? Присоединятся к ней, попытавшись убедить молодых бунтарей, что уничтожить их было бы глупо, и надеяться, что на этот раз они сделают всё правильно? Воскликнуть "*Чума на ваши дома!*" и попытаться истребить всех вампиров, рвущихся к власти? В конце концов, осталась ли хоть капля отваги в мире Сородичей?

Теперь у вас есть структура построения сюжета для хроники, в которой обозначены основные проблемы и распутья, на которых должны оказаться персонажи. В ходе игры уже личные цели и предыстории персонажей будут порождать побочные ветви сюжета. Вы можете связать вместе все эти ответвления, сделав их общей сюжетной линией. Другие сюжетные линии будут развиваться сами по себе, однако они смогут дополнять основные конфликты и раскрывать образы персонажей. Например, пока будущий узурпатор только заручается общественной поддержкой, он может решить, что ему удастся свергнуть тирана, если он Обратит важного смертного, работающего на корпорацию, находящуюся под влиянием Князя и поставляющую ему наибольшее число денег и социальных связей. Но этот смертный близок одному из героев. Или же персонажи могут из принципа выступить против этого Обращения, даже если они и согласны поддержать служителя в борьбе против деспота. По крайней мере один из игровых персонажей столкнётся с подобным выбором, который, независимо от решения, будет ещё долго влиять на его существование.

Внимательно следите за потенциальными ответвлениями сюжета - и в начале хроники, и уже в её ходе. Используйте их тогда, когда это может улучшить игру, и быстро сворачивайте их, если они начинают отвлекать персонажей от основной темы. Само собой, иногда большое количество побочных сюжетных линий неожиданно сливается в один глобальный сюжет, в котором принимают участие игроки. Когда такое случается, не бойтесь (и не скупитесь), если вам приходится отбросить запланированную историю и взяться за новую, дожидаясь, пока она не найдёт своего логического завершения. Если вы вместе игроками сумеете сделать её красивой и интересной, то ваш долг как Рассказчика будет выполнен в полной мере.

Другие сюжеты

Ниже приведены другие примеры хроник и соответствующих им тем:

• **Поиск истины:** Секреты и ложь в Мире Тьмы переплетаются чрезвычайно тесно, и каждый вампир знает больше, чем готов рассказать. Поиск истины может стать одновременно трудным и опасным заданием. Некоторые секреты Проклятых могут быть довольно прямолинейны: Князь, борющийся за закон и порядок, некогда совершил диablerии и потому не хочет, чтобы кто-либо копался в его прошлом. Сородичи, обитающие в другом домене, представляют ещё один пример такой тайны.

Другие секреты могут касаться и более загадочных реалий Мира Тьмы: чем в действительности является Зверь и может ли он быть побеждён или приручен? За ширмой моральных и политических конфликтов могут скрываться и метафизические вопросы, если есть те, кто не желает, чтобы персонажи обнаружили ответы на эти вопросы, или же те, кто не хочет с ними смириться. Например, местному лидеру Колдовского Круга едва ли понравится, если персонажи докажут, что оккультная догма, которой он следовал всё это время, абсолютно ошибочна. Такие хроники зиждутся на обмане и тайнах. Их главные темы включают в себя конфликт между правдой и социальным благополучием, пережитки прошлого, восстающие из небытия, или поиск истины о самом себе.

• **Свобода или смерть:** Игроки отыгрывают независимых Сородичей, бунтующих против деспотической политики своих Сиров. Для них невыносима сама мысль о том, что они могут быть привязаны к старейшинам в течение долгих десятилетий или даже столетий не-жизни. Их Сиры настаивают на том, что персонажи должны слушаться их ради общественной пользы, поскольку лишь строгий порядок и повиновение могут защитить Маскарад, спасти домен от Люпинов или помочь в другой социально важной задаче.

Став независимыми, игроки обнаруживают, что Сиры их персонажей откладывают личные разногласия ради поддержания общественного порядка. Игроки могут столкнуться с тем, что большая часть городских вампиров настроена против них или попросту не желает им помогать, поскольку старейшины не собираются терпеть от своих потомков бунтарских замашек. Персонажам могут помочь Картианцы - которые, впрочем, запросто могут пытаться переманить персонажей в свои ряды, оказав им неоценимую услугу. Смогут ли котерия найти себе жизненную нишу, невзирая на всю враждебность, которая их окружает?

В числе подходящих для хроники тем можно назвать ценность и природу свободы, борьбу индивидуума с традициями и пределы, которых может достичь персонаж в попытке идти своей дорогой.

• **Голконда:** Ходят слухи о том, что в городе появился таинственный вампир, заявляющий, что он знает секрет избавления от Внутреннего Зверя. Правду ли говорит этот незнакомец или же он пытается заманить местных Сородичей в дьявольскую ловушку? Может, всё это просто громкие заявления, сделанные в попытке заставить Князя и представителей Примогена оставить чужака в городе? Игроки решают выяснить правду. По мере развития сюжета они сталкиваются с искушением обрести Голконду и с интригами местных Сородичей, которым легенда об избавлении от проклятия кажется опасной.

Потенциальные темы включают веру (оправдавшуюся или преданную), доверие, поиск спасения.

• **Ангелы Смерти:** В ужасе от того, кем они стали и каким образом попали в мир Проклятых, персонажи решают уничтожить своих Сиров и остальных вампиров - хотя бы тех, кто обитает в их городе. Они сражаются со своими единокровными ради смертных, однако им приходится и самим питаться людьми, так что смертные настроены против Ангелов Смерти так же, как и против любых других Проклятых. Городские Сородичи могут даже спутать их с представителями Семи (см.стр. 97) и начать бороться огнём с огнём.

Подходящие темы включают честь и предательство, природу человечности и жестокости, рамки правосудия, предубеждение и превращение индивидуума в то, что ему отвратительно.

Вспомогательные персонажи

Если только вы не планируете в хронике чего-нибудь необычного, в ходе истории персонажи должны столкнуться со множеством других личностей, смертных или вампиров. Прежде чем вы начнёте хронику, вам следует прописать хотя бы некоторых из них. Было бы невозможным (и просто ненужным) в деталях описать каждого, кто может встретиться персонажам. Если действие хроники разворачивается в мегаполисе, вам даже не обязательно придумывать каждого Сородича в городе (во всяком случае, сразу). Однако вампиры и смертные, много значащие для сюжета, должны быть прописаны с той же детальностью и заботой, что и обычные персонажи. Если они будут скучны и шаблонны, то даже самый интересный сюжет очень скоро померкнет - однако если они будут трёхмерными, запоминающимися личностями, то даже старый, давно известный сюжет заиграет новыми красками.

Начинайте с неигровых персонажей, которые больше всего будут значить для котерии и которые появятся уже в первых сценах. Скорее всего это будут Сиры игровых персонажей. Взаимоотношения потомков и Сиров - одни из самых глубоких, прочных и устойчивых в обществе Проклятых, хотя этого сами вампиры или нет. Даже если Сир и потомок презируют друг друга, общество не позволит им разорвать между собой все связи. Основательно продумайте прошлое таких персонажей, не забывая указать их помощников из числа смертных. Помните, что игроки могут помочь вам придумать истории и характеристики людей, близких их персонажам, их друзей, знакомых и просто важных партнёров. Не забудьте прописать личность городского Князя и ряд других важных персон. По мере продвижения хроники вы можете продумывать образы и других персонажей.

Придумывая неигровых персонажей, держите в уме следующие рекомендации:

- **Распределите роли:** Каждый персонаж выполняет одну или несколько функций в пределах хроники. Решите, какую роль будет играть той или иной персонаж, и подумайте, какие качества подошли бы ему больше всего. Так, в вышеприведённом примере хроники старый Князь должен казаться одновременно могущественным и жестоким, что даст игровым персонажам причину ненавидеть его и в то же время заставит их обратиться к общественной поддержке, прежде чем поднимать мятеж против деспота. Амбициозный служитель, организующий революцию, должен обладать достаточно привлекательными чертами, чтобы персонажи поверили, что он сможет стать более человечным Князем. Он должен проявлять сочувствие к их проблемам, казаться искренним в своей жажде перемен и быть достаточно сообразительным и влиятельным, чтобы возглавить заговор, а затем - править целым доменом. И даже небольшая роль - например, посетителя ночных клубов или бродяги, который становится жертвой одного из персонажей, - должна быть продумана хотя бы в общих чертах. Когда персонаж пьёт кровь человека, вы должны напоминать ему, что он ведёт себя чрезвычайно жестоко по отношению к жизни и чувствам смертного, а не по отношению к листу картона или "батарейке", повышающей игровые характеристики.

- **Нарисуйте образ:** Попробуйте представить себе образ, соответствующий персонажу. Его внешность должна отражать качества, необходимые для его роли, или, напротив, может удивлять своей противоречивостью. Если деспотичный Князь окажется высоким, широкоплечим мужчиной с седыми, коротко стриженными волосами, одетым в серый шёлковый костюм и идущем в сопровождении молодых людей в чёрных костюмах и солнечных очках, вы получите образ, дышащий властью и авторитетом. Если же он будет выглядеть как престарелый хиппи или денди джазового периода, в дальнейшем вам придётся постараться, чтобы игроки воспринимали его всерьёз. С другой стороны, иногда

контраст между внешностью и характером может стать изюминкой персонажа. Представьте себе крупного человека с квадратной челюстью и многократно сломанным носом. Этот образ ассоциируется с силой и агрессией. Теперь сделайте этого человека представителем стада одного из персонажей и представьте, как этот огромный мужчина опускается на колени, чтобы подставиться Поцелую низкорослого вампира. Новый образ кое-что говорит уже о могуществе и характере самого Сородича.

• **Выберите имя:** Тщательно подобранное имя может повысить выразительность образа и важность роли персонажа, в то время как неподходящие имена могут ослабить то и другое. Избегайте имён, которые могут вызвать у игроков хихиканье, поскольку это непоправимо испортит хоррорную атмосферу игры. Если вы назовёте деспотичного Князя Алоизиусом, это будет звучать скорее претенциозно, чем пугающе. Простое или сокращённое имя наподобие Тома или Билли сделает его слишком ординарным. А вот несколько необычные имена вроде Брэндона или Лоримера помогут выделить его из общего ряда.

Прежде чем вы начнёте хронику, проведите немного времени за телефонной книгой. Выпишите оттуда запоминающиеся имена. После этого вы сможете не только дать подходящие имена своим персонажам, но и подсказать готовое имя игроку, неожиданно появившемуся перед игрой. Если кто-нибудь из игровых персонажей захочет поговорить с грабителем вместо того, чтобы вцепиться в него, или поболтать с клерком, чтобы получить доступ к городскому архиву, вам не придётся возиться среди бумаг в поисках подходящего имени.

• **Возраст:** И смертная жизнь, и годы, проведённые после Обращения, оставляют на характере персонажа неизгладимый след. Слишком молодой и неопытный персонаж может заставить игроков недооценивать его; а что ещё важнее, взгляды самого персонажа на окружающих его смертных и Проклятых сильно зависят от продолжительности его Реквиема. По прошествии нескольких десятилетий всё, что любил вампир в своей прошлой жизни, стареет и в конце концов умирает. Когда персонаж понимает, что он провёл больше времени в мире нежити, чем в мире смертных, его отношение изменяется ещё сильнее. Что может значить жизнь смертного, повидавшего всего несколько десятилетий, для существа, которое называет Первую мировую недавним событием, а взлёт и падение Коммунизма коротким периодом? Прожив столетие или больше, вампир начинает относиться к смертным приблизительно как к домашним животным. Они могут быть полезны, а некоторые – очень даже милы, однако они остаются созданиями чрезвычайно короткой жизни и слабого разума... так что нет ничего плохого в том, чтобы питаться их кровью. Впрочем, старейшины часто и вовсе лишаются большинства человеческих качеств. И дело не только в том, что снижается их Человечность, но и в том, что они приобретают бесчувственное, отрешённое отношение к людям, которое в глазах смертных выглядит просто нечеловеческим. Интересы такого старейшины черпают силы в его надеждах, привычках и страхах, которые за десятки и даже сотни лет разрослись в одержимость, подобную в глазах смертных безумию.

• **Личность:** Подыщите несколько слов для описания личности персонажа. Чтобы сделать их интереснее для игры, используйте такие черты характера, которые не будут полностью совпадать или расходиться с ожиданиями персонажей. Так, если вы планируете создать противника, который будет преследовать котерию на каждом шагу, то вы можете сделать его безжалостным, хитрым... и в то же время приветливым или даже милосердным. Безусловно, он полагает, что ему необходимо избавить мир от присутствия персонажей, однако он сожалеет об этой необходимости и надеется, что сумеет убедить их сойти с дороги.

• **История:** Любой важный персонаж должен иметь предысторию в той же мере, что и персонажи игроков. В каких конфликтах он участвовал? Кого любил, ненавидел или боялся? Не усложняют ли его существование (или существование игроков) его бывшие друзья или враги? Если он - вампир, то почему его Обратили? Как он достиг своего

положения, каким бы оно ни было? Придумайте все ключевые моменты его биографии, важные для его роли. Персонажи, не играющие особой роли в течение хроники (вроде уличных контактов или смертных пешек в руках Сородичей) могут и не иметь детально прописанной биографии. Однако Реквием двухсотлетнего Патриарха, играющего важнейшую роль в этой истории, заслуживает значительного внимания.

- **Причуды:** Небольшие странности в поведении персонажа могут помочь игрокам запомнить его лучше. И смертные, и вампиры со временем приобретают немало странных привычек. Смертный, вскидывающий нос во время разговора с персонажами, может произвести на них впечатление неприятного и заносчивого человека. Сородич, который предпочитает питаться жертвами под звуки "Летучей мыши", останется в памяти игроков как утончённый изверг.

- **Слабости и недостатки:** У всех есть свои недостатки, с которыми приходится бороться... или которые слишком трудно заметить самостоятельно, чтобы признать, что они действительно существуют. Как бы то ни было, в Мире Тьмы все страдают хотя бы одним Пороком. Вам стоит наделить ими всех ключевых персонажей своей истории.

В частности, следует описать недостатки главных врагов котерии. Враг, не допускающий ошибок и не испытывающий страха ни перед чем, едва ли вызовет у игроков интерес - он скучен так же, как благородный герой, никогда не делающий плохих поступков. Игрокам понравится замечать и использовать уязвимые точки своего оппонента, его страсти или другие слабости. К тому же, хорошо подобранный недостаток добавит трагедии или пафоса даже истории о герое, который борется со своими внутренними демонами не меньше, чем с окружающими его врагами.

- **Характеристики и статистика:** Не забывайте о них. Это всего лишь числа, и если ваши персонажи окажутся неинтересными или неоригинальными, то даже самые высокие характеристики не улучшат общего впечатления от истории. Большинство неигровых персонажей не будут иметь даже шанса использовать свои характеристики, так что у вас нет никакой необходимости определять каждый пункт в Стаде или Kontakтах тех персонажей, которые предназначены только для мимолётной встречи с героями. Только самые важные персонажи в истории заслуживают столь же тщательной проработки, с которой создавали своих персонажей игроки. Большую часть времени вы можете просто пользоваться наиболее важными характеристиками персонажа - например, обговаривая для себя, что "Джексон - доносчик; его Интеллект равен 2, Знание улиц 4, а Уличные Контакты 4".

Всегда старайтесь изобразить своих персонажей далёкими от стереотипов. Не позволяйте себе лениться и обращаться к затасканным образам наподобие бизнесмена Вентру и аполитичного Гангрела. Несомненно, множество Вентру действительно с головой погружаются в бизнес, а для представителей клана Гангрел вполне характерно вступать в ряды отстранившихся. Однако слишком уж часто бизнесмены Вентру и бунтари Гангрел начинают терять последние признаки индивидуальности и сливаться во что-то безликое и шаблонное.

Отойдите от ожиданий своих игроков. Конечно, стереотипное видение каждого клана существует не без причины: действительно, представители разных кланов склонны обращаться смертных с определённым складом характера. Однако это всего лишь тенденции, а не строгие правила, и к тому же, даже тенденции не обладают достаточной чёткостью, чтобы их можно было лишить свободы в деталях. Персонаж, который, казалось бы, напрямую попадает под описание клана, может обладать и уникальными чертами, которые сделают его неожиданной и интересной личностью.

Рассмотрим это на примере стереотипного бизнесмена Вентру, который владеет акциями в одной из главных корпораций домена. Он (конечно же, это *он*) должен быть спокоен и уверен в своей позиции, а вся его жизнь течёт по установленным им же правилам... Сплошная скука. Теперь давайте кое-что добавим к этому стереотипу.

Вентру номер один провёл большую часть своей смертной жизни в качестве сёрфингиста. Отец втянул его в продвижение семейного бизнеса в городском филиале, а затем один из Сородичей Обратил его для усиления своего влияния на городскую промышленность. Этот Вентру всё ещё носит длинные, привыкшие к солнцу волосы и надевает шорты с футболкой всякий раз, когда ему нет необходимости показываться в офисе... а когда ночной ветер набирает полную силу, он берёт свою старую доску и отправляется покорять волны.

Вентру под номером два является женщиной. Она закончила бизнес-школу и начала стремительно продвигаться по служебной лестнице, пока не достигла сверкающего бриллиантами потолка. Сир решил сделать её своим постоянным секретарём, однако у неё оказались другие планы. Теперь у неё есть собственная компания, и она безжалостно сражается с конкурентами, свергая одного за другим всех бывших начальников, которые когда-то ставили ей палки в колёса. Её стадо целиком состоит из личных секретарей... все они - молодые мужчины, высокие, подтянутые и сногшибательно смотрящиеся в модных брюках и спортивных куртках, сшитых на заказ.

Вентру под номером три нажил себе состояние на недвижимости. Он стал достаточно влиятелен, чтобы его Сир увидел в нём универсального поставщика убежищ для местных Сородичей. Загвоздка в том, что у молодого Вентру уже была жена и дети, которые не имели значения для его Сира. Несколько лет спустя его Сир влип в историю, которая его погубила. Теперь Вентру номер три отошёл от политических махинаций, хотя немало других Сородичей всё ещё обращаются к нему за помощью в предоставлении убежищ. Но у него есть страшная тайна. Он осушил до капли своего сына в припадке безумия... и, придя в ужас и отчаяние, Обратил его. Остальная часть смертной семьи теперь служит ему хорошо обеспеченными слугами, связанными с ним Винкулумом и защищающими (и скрывающими от других вампиров) его Обращённого сына.

Все трое - бизнесмены из клана Вентру, однако игроки никогда не перепутают одного с другим.

Создание историй

Вот вы уже обрисовали в общих чертах ту хронику, которую собираетесь провести, спроектировали и прописали до мелочей основных персонажей, которые населяют ваш вариант Мира Тьмы. Игроки в свою очередь создали персонажей и внесли предложения, которые вы успешно вплели в сценарий и сеттинг. Пора начинать игру, превратив всю эту массу замыслов и идей в живые истории. Теперь все усилия, которые вы вложили в создание общего фона, будут работать на вас, поскольку вы знаете свой мир достаточно хорошо, чтобы сконцентрироваться на повествовании и с лёгкостью импровизировать в тех случаях, когда игроки будут делать что-нибудь неожиданное.

Прелюдии

В качестве введения в хронику вы можете провести короткую, одиночную историю, повествующую о том, как произошло Обращение каждого из персонажей; а именно - череду прелюдий. Некоторые Рассказчики предпочитают просто обсуждать с игроками детали подобных событий, чтобы начать уже с основного сюжета. Однако момент Обращения - возможно, самое важное событие в Реквиеме персонажа. Оно заслуживает нескольких минут вашего внимания. Прелюдия помогает игрокам увидеть своих персонажей в игре до того, как начнётся хроника. Это даёт им шанс установить отношения с персонажами, исполняющими в игре роли второго плана, в особенности - со своими Сирами, а также узнать, что чувствуют персонажи в связи со своим Обращением.

Кроме того, прелюдии глубоко драматичны. Действительно, что может быть драматичнее для судьбы персонажа, чем его смерть? Обращение происходит в обстановке, пропитанной болью и кровью, которая сопровождает действия Сира. Охотно ли персонаж принимает своё Обращение, обольщённый словами Сира? Может быть, он даже просит об

этом? Или он был схвачен силой и видит в своём Обращении настоящее изнасилование? Хочет ли персонаж стать вампиром или нет, Поцелуй очень быстро сменяет ужас волной экстаза, подавляющей любые попытки сопротивления. Когда кровь персонажа выходит из тела, насыщая его Сира, он чувствует, что умирает, но уже слишком поздно, чтобы бороться - если он вообще в состоянии что-либо осознавать после смертельного Поцелуя. Он погружается в темноту и объятия смерти. А затем...

...он возвращается. Обратно в остывшее тело, чувствуя привкус крови своего Сира на языке. Он так пуст и так голоден. Он ощущает в воздухе кровь - тёплую кровь живого существа. Ведомый инстинктами, имени которым он ещё не знает, персонаж поднимается, чтобы напасть на свою первую добычу, чтобы впервые вкусить человеческой крови, а возможно - впервые лишить человека жизни. Как он поступит? Заканчивая историю Обращения и первой охоты персонажа, вы показываете те конфликты и убеждения, которые борются в душе вампира, всё больше отдаляя его от мира смертных.

Формирование кoterии

После того как герои вошли в мир вечной ночи, вам нужно объединить их в кoterию. Поскольку **Vampire: The Requiem** целиком заточена на взаимодействии между персонажами, вы не можете просто сказать, что герои встретились в баре (или Элизиуме) и решили вместе отправиться на поиски приключений. Это хорошо работает в играх определённых жанров, но только не здесь. Персонажам нужна убедительная причина, по которой они решают объединить усилия. Установление этой причины может лечь в основу вашей первой истории, хотя можно начинать хронику уже с состоявшейся кoterией. Как и в случае с прелюдиями, отыгрыш встречи героев может помочь игрокам глубже проникнуть в суть своих персонажей и тех причин, по которым они намерены взаимодействовать. Теоретически это может одновременно заложить основу и для конфликтов, ожидающих персонажей в дальнейшем.

То, каким образом вы объединяете персонажей, частично зависит от членов кoterии и их целей. Внутренние факторы наподобие товарищеского духа, принадлежности к одному клану или работы в общих кругах вполне могут сплотить персонажей. Однако это могут сделать и внешние факторы наподобие общих врагов или тайной обязанности, которую поручает им Князь. Вот некоторые примеры подобных факторов:

- **Все в сборе:** Герои знали друг друга и до Обращения, так что теперь они снова решают держаться вместе. Такой вариант хорошо объясняет, почему сразу несколько вампиров решили Обратиться себе потомков приблизительно в одно время и выбрали для этого определённую группу смертных (Тяжесть Обращения для Воли Сира практически гарантирует, что персонажей Обратили несколько Сородичей, хотя находчивый Рассказчик может придумать объяснение и обратному). Если раньше они образовывали сплочённую группу с внушительными способностями, то возможно, что целая фракция Сородичей захотела получить их в свои руки - в качестве слуг и потомков, с той или иной целью...

- **Железная рука Сира:** Группа дружелюбно настроенных вампиров Обращает персонажей для того, чтобы сформировать из них группу элитных агентов. Каждый персонаж обладает специальными навыками и связями в мире смертных, важными для кoterии. Скорее всего, у персонажей не было особого выбора перед тем, как их Обратили и склонили к сотрудничеству. Ими могли просто манипулировать, а могли силой заставить их подчиниться. Подобная ситуация может связать все прелюдии в единый рассказ об ужасе мира Проклятых, одновременно представив игрокам цели и конфликты, ожидающие их в хронике.

- **По воле Князя:** Как вариант, персонажей могли Обратиться по личным мотивам, однако городской Князь (или другой влиятельный Сородич) впоследствии собирает их вместе и поручает им выполнение особой миссии или просто ответственность за какое-то важное происшествие. Персонажей может ничего не объединять, кроме недавнего

знакомства или общего Винкулума с тем, кто их созывает. Кроме общих обязанностей у них может и вовсе не быть ничего общего. По сути, они могут даже ненавидеть друг друга. Такая котерия может представлять определённую трудность для отыгрыша. Если Рассказчик и игроки постараются найти способ, благодаря которому герои смогут сплотиться или сотрудничать, невзирая на свои различия, то это сможет привести к интересному отыгрышу и не менее интересному повествованию.

Последние два варианта имеют преимущество перед другими в том, что они позволяют сплотить героев любого клана и ковенанта, а кроме того, персонажи видят перед собой совершенно чёткую цель. (Само собой, в ходе истории персонажи запросто могут отказаться от этой цели). С другой стороны, некоторые игроки могут не захотеть отыгрывать роль персонажей, которые вынуждены подчиняться приказам. Если это так, лучше вообще не используйте такой вариант или же постарайтесь быстро вывести персонажей из зависимого положения. Командующий ими Сородич может встретить Окончательную Смерть или сами персонажи могут найти причину (или увидеть возможность) поднять мятеж.

- **Изгнание:** Персонажи стали изгоями в обществе Проклятых. Может быть, каждый из них совершил какой-то проступок, за который другие Сородичи презирают их, или, может, их Сиры были казнены за участие в преступлении, тяжесть которого легла и на их потомков. Возможно также, что персонаж сознательно ведёт жизнь изгоя, лишь бы избежать деспотичного Сиры. Вне зависимости от причины изгнания, у персонажей нет никого, на кого можно было бы положиться, кроме самих себя – по крайней мере, среди вампиров. Некоторые персонажи могут стремиться к власти и авторитету, чтобы вернуться в общество Проклятых или очистить свои имена от ложного обвинения. Другие могут просто объединиться, чтобы защищать собственный район от других Сородичей. Изгнанная котерия может даже объявить войну остальным Сородичам. Так, котерия диаблеристов могла быть изгнана, когда другие Сородичи узнали об их пристрастиях. Обнаружение и уничтожение старших вампиров предоставляет котерии быстрый доступ к могуществу (по меньшей мере - к увеличению Силы Крови), однако это сопряжено со смертельным риском и взыскивает с их душ колоссальную цену.

- **Единомыслие:** Хищническая и территориальная природа Сородичей не мешает им изредка вступать в отношения, основанные на общих интересах и переживаниях. Общие верования или цели могут объединить Сородичей разных кланов и даже ковенантов, хотя нельзя забывать, что ковенанты и сами основаны на преследовании общих интересов.

Котерия может стремиться к сравнительно прямой цели - так, она может состоять из вышеупомянутых изгоев, борющихся плечо к плечу за свою охотничью территорию. Общие враги, такие как стая Люпинов или коллектив смертных магов, систематически истребляющих местных Сородичей, тоже могут стать хорошей причиной для подобного взаимодействия. Кроме того, котерия может преследовать политическую цель, такую как заговор против деспотичного Князя, обговорённый в ранее приведённом примере, или защита смертного общества от махинаций вампиров. Персонажи могут даже столкнуться с конфликтом между стремлением к общей цели и связями с кланом, Сиром или ковенантом.

Конфликт внутри котерии

Некоторые из приведённых выше примеров в той или иной степени допускают конфликт между персонажами. Вы можете захотеть рассмотреть вместе с игроками пределы внутреннего конфликта и даже предательства, которое может произойти во время игры. Каждому интересно что-то своё. Одни игроки, отыгрывая враждебно настроенных персонажей (которые уже почти готовы ударить друг друга в спину), видят в этом уникальные возможности для отыгрыша. Другие предпочитают, чтобы их персонажи сотрудничали, полагая, что предательство оскорбило бы остальных игроков. Они с большей охотой будут смотреть на предательства в мире Проклятых, лежащем за

пределами их котерии, в то время как их персонажи всегда будут оставаться верны друг другу.

Однако амбиции и манипуляции персонажей являются неотъемлемой частью их Реквиема. Хотя как Рассказчик вы не должны принуждать персонажей (и игроков) к предательству, если только они сами этого не хотят, сама возможность игры, полной коварства, обмана и личных секретов, предоставляет вам хорошую тему, которую можно использовать для того, чтобы передать ужас одиночества и изолированности любого вампира. Для этого просто достаточно собрать группу героев с потенциально противоположными целями. Создавая драматические ситуации, вы предлагаете игрокам выбор. В разные моменты истории предоставьте им возможность достичь личной выгоды ценой предательства общих целей и позвольте им самостоятельно решить, как поступить.

Для примера возьмём котерию, один участник которой видит в диаблери хороший способ мстить окружающим вампирам за то, во что они его втянули, другой полон политических амбиций и собирается чем-нибудь обязать себе более старых и могущественных вампиров, а третий понимает, что влюбился в советника Примогена. Каждый из них может почувствовать искушение воспользоваться стремлениями других персонажей для достижения своей цели. Диаблерист может притвориться, что якобы хочет помочь будущему любовнику отыскать его любовь, в душе надеясь воспользоваться этой ситуацией для получения доступа к старейшинам Примогена. В свою очередь, тот будет чувствовать себя обязанным представить диаблериста Примогену - а может, он захочет воспользоваться социальными махинациями товарища-карьериста, чтобы оказаться рядом со своей любовью. Тем временем персонаж-политик может манипулировать двумя другими, сначала оказав помощь диаблеристу в уничтожении Примогена, а затем предав его в надежде занять видное место среди городской элиты. Впрочем, они могут быть и верны друг другу. Все трое могут решить, что их личные стремления не стоят страданий друзей. Выбор лежит исключительно на их совести.

Перекликающиеся биографии

Какая бы причина ни объединила котерию, вы всегда можете усилить связь персонажей друг с другом, сплетя воедино события и знакомых, игравших важную роль в их прежней жизни. Если двое игроков хотят, чтобы их персонажи до Обращения работали на крупную корпорацию, то вполне возможно, что они работали вместе. Сестра одного из героев может оказаться девушкой, которая разбила сердце другому персонажу. Торговец наркотиками, разрушивший жизнь одного из героев, может работать на Сира его товарища.

Главное здесь - не переусердствовать, иначе окажется, что в городе обитает всего лишь несколько десятков человек, не связанных с судьбами героев. К тому же, тесные связи, напоминающие сюжеты из мыльных опер, быстро утомят игроков. Тем не менее, может оказаться вполне удобным косвенно связать каждого персонажа с одним или даже двумя другими. К примеру, вы можете использовать одного неигрового персонажа в качестве зацепки, которая будет вовлекать в историю сразу двух персонажей, а не одного. В конце концов, чем больше игроков будут чувствовать свой вклад в историю, тем выше будут шансы, что их пути с остальными участниками котерии не разойдутся.

Сюжетные линии

Сюжет строится на причинно-следственной связи, объединяющей события в непрерывную историю. Аналогично всей хронике, каждая история требует центральной идеи, которая будет пронизывать её от начала до конца. В начале истории вы представляете игрокам ситуацию, которая побуждает их к действию. Середина истории строится на их прежних поступках и реакции окружающих на их действия. В конце истории ситуация разрешается.

Хороший сюжет должен быть сфокусирован на чём-то конкретном. Такой сюжет можно описать в нескольких предложениях. Например:

- Лидер ковенанта, которому служит котерия, просит игроков передать дорогой подарок лидеру клана Мехет, с которым он жаждет союза. Однако Примоген Носферату собирается помешать им, похитив дар.
- Участники стада одного из персонажей таинственным образом исчезают. Котерию навещает Дракон, которого персонажи ещё не встречали: он утверждает, что у него есть кое-какие мысли насчёт происходящего.
- Мать персонажа, считавшая его мёртвым, встречает его и просит вернуться домой - однако она не знает, что он вампир.

Если вы не можете описать сюжет в двух предложениях, то, вероятно, вы просто решили внести в него слишком много элементов. Скорее всего, вы задумали сразу два или три сюжета. Сократите свой замысел до одной или двух ключевых идей, после чего начните работать над причинами, которые вовлекают персонажей в события хроники, и последствиями, которые их ожидают.

Основные сюжеты, дополнительные сюжеты и сюжетные ответвления

Не каждый сюжет выполняет одну и ту же функцию. Основные сюжеты направляют общее течение хроники. Они формируют главы в долгой истории. Дополнительные сюжеты во многом отдельны. Они могут даже не иметь никакого отношения к основному сюжету хроники и просто предоставлять игрокам возможность поучаствовать в интересных событиях. Ответвления - это маленькие истории, развивающиеся параллельно более крупным и касающиеся лишь одного или двух персонажей.

Хорошая хроника должна состоять из одного основного и нескольких дополнительных сюжетов с периодически возникающими ответвлениями. Если хроника не слишком коротка и не очень чётко сфокусирована, это просто значит, что события, происходящие с котерией, будут крутиться вокруг разных конфликтов и ситуаций. Дополнительные сюжеты и ответвления позволяют вам раскрывать образы персонажей так, как это не смог бы сделать один только основной сюжет. К тому же, ответвления от основной сюжетной линии будут держать игроков в напряжении, поскольку они никогда не будут знать наверняка, не получит ли та или иная ситуация продолжения в их дальнейшей судьбе. События, кажущиеся несвязанными с основной историей, в будущем могут оказаться чрезвычайно существенными - может быть, даже более существенными, чем планировали вы сами. Например, в дополнительной сюжетной линии котерия может нажить себе врага, который будет выступать против них уже в основном сюжете.

При создании основного сюжета вернитесь к общему фону хроники. Какое место занимают персонажи в той или иной истории? Каким должен быть их следующий шаг, чтобы сюжет сдвинулся с места, или какие трудности и решения их ожидают? В начале хроники большинство основных сюжетов крутятся вокруг встреч с другими Сородичами и позволяют героям выбрать себе врагов и союзников. Возвращаясь к "революционной" хронике, предположим, что основным сюжетом будет визит котерии к некоему влиятельному Сородичу по воле Сира одного из персонажей. В ходе этой встречи персонажи сталкиваются с ревностью потомка этого Сородича, который становится их конкурентом на продолжительное время - однако вместе с тем персонажи впервые видят, сколь беспокойно общество Проклятых под железной рукой тирана.

В основу дополнительного сюжета может лечь всё что угодно. Он даже может служить для обычного изменения темпа хроники. Если в течение основного сюжета игроки проходили череду мрачных и утомительных моральных дилемм, то, возможно, пора разбавить это небольшой потасовкой или вкраплениями чёрного юмора. Может быть, персонажи встречают группу смертных энтузиастов, собирающихся начать охоту на вампиров, но в большей степени обладающих энтузиазмом и вооружением, чем навыками,

информацией и даже просто здравым смыслом. Столкновение требует от игроков не столько борьбы за выживание, сколько (в случае, если они достаточно милосердны) попытки убедить смертных уйти, прежде чем они угрожают себя сверхмощным (а то и импровизированным) оружием. Если герои хотя бы немного свыклись с проклятием нежизни, возможно, пора вовлечь их в историю, разворачивающуюся вокруг членов их смертной семьи или бывших возлюбленных, попавших в сеть смертоносных интриг Сородичей. Кроме того, дополнительные сюжеты дают вам возможность поэкспериментировать с различными стилями и методиками повествования и обеспечить переход от одного основного сюжета к новому.

Ответвления хороши для развития персонажей. Они обеспечивают игроков дополнительными препятствиями и конфликтами, которые могут усложнить прохождение основного сюжета. Так, коротенькая история о том, как персонаж присматривал за своими смертными детьми, стараясь не открывать им своего истинного лица, может породить конфликт с его обязательствами перед котерией или Сиром. Попытки другого героя снискать расположение определённого ковенанта могут привести к его конфликту с лидером клана, союза с которым добивалась его котерия. Такие конфликты предоставляют немало возможностей для развития персонажей, поскольку благодаря им герои будут вынуждены принимать решения, влияющие на ход основной истории.

Если игрокам (не без вашей помощи) удалось описать персонажей в подробностях, большинство ваших историй могут с лёгкостью вовлекать персонажей в дополнительные сюжетные линии. Используйте ответвления, основываясь на предыстории или текущей деятельности персонажей, чтобы ещё глубже втянуть их в события хроники. Ответвления также дают игрокам возможность внести больше идей и поправок в развитие вашего сеттинга. Обычно достаточно одного сюжетного ответвления на одного героя - к тому же, их необязательно вводить в каждую хронику. Если все эти ответвления просто не оставляют игрокам времени на решение проблем основного сюжета, постарайтесь их избежать или отложите их на какое-то время.

Конфликты

Почти любая история вращается вокруг того или иного конфликта. Конфликты представляют собой препятствия или врагов, которых герои должны победить для достижения своих целей или решения сюжетных задач. Это не обязательно должно проявляться в форме открытой борьбы, хотя в целом возможно и такое. Некоторые конфликты разворачиваются между самими героями. Предположим, что их покровитель, член совета Примоген, просит котерию устранить главных слуг его конкурента - само собой, не раскрывая, кто за этим стоит. Персонажи вступают в конфликт, выражающийся в столкновениях со смертными телохранителями, средствами безопасности, необходимостью соблюдать Маскарад и попытками сохранить свою анонимность. Однако они также сталкиваются и с внутренними конфликтами. Персонажи с высокими показателями Человечности могут отказаться от хладнокровных убийств, что может привести к новой череде конфликтов в пределах котерии или ссоре между котерией и Примогеном. Даже если сам факт убийства и не беспокоит героев, один из них может выступить против этой задачи, поскольку среди потенциальных жертв он увидел своего старого знакомого.

Рассказчики должны сами искать возможности поставить героев перед моральным выбором. Внутренний конфликт более чем любой другой заставляет героев решать проблемы не грубой силой, а как-то иначе. По сути, самое главное в этических вопросах и внутренних конфликтах – это тот факт, что герои должны решить, что в данной ситуации будет приемлемо, а что нет. Это заставляет игроков думать - и это может привести к превосходной драме и отличным возможностям для отыгрыша.

Типичные формы конфликтов попадают под следующие категории:

• **Вампир против самого себя:** Персонаж разрывается между приверженностью разным сторонам или между противоречивыми желаниями. Он может следовать двум целям, но обнаружить, что достижение одной возможно лишь за счёт пожертвования другой. Он должен решить, что для него важнее: остаться верным одному союзнику или другому? Бороться за власть или всеми силами держаться за Человечность? Защищать близких из числа смертных, всегда оставаясь неподалёку от них, или защищать их, избегая любых контактов? Даже Порок персонажа может дать начало конфликту. Так, персонаж, известный своей гордыней (как чертой характера) и Жадностью (как игровой характеристикой) может оказаться перед лицом ситуации, в которой он может получить значительное богатство, унизившись перед другими, или, напротив, унизить своего соперника, поступившись значительным богатством.

• **Вампир против Зверя:** Никто из Сородичей не может избежать этого конфликта, и никто из них никогда не знает, когда Зверь поднимет голову в следующий раз. Рассказчик может усилить конфликт со Зверем, создав череду ситуаций, в которых персонаж должен сопротивляться безумию, Красному Ужасу или Прожорству, чтобы достигнуть цели, или в которых подчинение Зверю может уничтожить то, чем так дорожил этот персонаж – или даже того, кого он любил. В долгосрочной перспективе борьба за сохранение Человечности (или даже за обретение Голконды) может лечь в основу отдельной хроники.

• **Сородич против Сородича:** Отдельные персонажи могут выступать друг против друга из-за пересекающихся стремлений, борьбы за охотничьи территории, этических разногласий или взаимной неприязни. Мы уже приводили несколько причин, по которым вампиры в пределах одной котерии могут спорить друг с другом и потому стремиться преодолеть свои разногласия.

• **Слабый против сильного:** Различия в статусе и влиянии могут стать ещё одной причиной конфликтов между Сородичами. Молодые вампиры одновременно боятся и жаждут власти старейшин, а независимые Сородичи, обладающие скорее принципами, чем опытом, часто выходят из себя, наблюдая за могуществом Князя, Примогена и лидеров кланов или ковенантов. С другой стороны, старейшины втайне побаиваются гнева своих потомков - однако что они могут сделать? Если они поступятся хотя бы клочком своей власти или влияния, преимущество могут получить их конкуренты. К тому же, они и сами нередко ожесточаются, видя недалёковидность своих потомков, которая может уйти только с возрастом, и считают, что если ими не править твёрдой рукой, то под угрозой окажется Маскарад – что намного серьёзнее.

• **Клан против клана:** Каждый клан следует своим взглядам и принципам, что становится дополнительной почвой для разногласий. Вентру считают, что они во всём должны быть главными, с чем редко соглашаются другие Сородичи. Отвратительные черты Носферату часто отпугивают от них элитное общество - а они ищут власти и статуса, которого, как им кажется, они заслуживают не меньше других. Мехет постоянно ищут в обществе Проклятых какое-то особое значение - только не могут сойтись во взглядах на то, что же именно скрывается в тених за их социальной системой. Впрочем, нередко конфликт между кланами вырастает из личных склок, затронувших двух представителей разных кланов. И в какой-то момент оба клана гордо смыкают ряды, требуя извинений от своих оппонентов, а те - отказываются признать свою неправоту...

• **Ковенант против ковенанта:** У каждого ковенанта свой взгляд на то, как Сородичи должны вести себя и организовывать своё общество - начиная со строгой иерархии и бесконечных формальностей Первой Знати и заканчивая современным популизмом Картианского Движения. Вера в свою правоту нередко приводит к убеждению, что все, кто думает иначе, попросту слепы - что даёт каждому ковенанту повод для конфликта с другими. Любой союз между ковенантами носит лишь временный характер (во всяком случае, так считают сами Сородичи), однако ковенант, ведущий себя враждебно по отношению к другим, может в результате объединить их, настроив против себя. И даже внутри одного ковенанта может возникнуть конфликт, основанный на

различных интерпретациях некоей доктрины или теории. Очевидно, что некоторые участники ковенантов могут быть вполне склонны к взаимодействию с другими Сородичами - однако многие попросту неспособны поступиться своими идеалами.

- **Клан против ковенанта:** Хотя в любой ковенант может вступить представитель любого клана, каждый клан склоняется к участию в одном ковенанте больше, чем в другом. Городские лидеры кланов или ковенантов могут соперничать друг с другом, тем самым втягивая в конфликт и своих последователей. Такие конфликты бывают опасны для персонажей, которые попадают одновременно под обе категории. Вы также можете развивать конфликт между любыми другими фракциями или представителями власти в домене: Князь против клана, ковенант против Примогена и так далее.

- **Индивид против общества:** Общество Проклятых, как и общество смертных, имеет свои законы. Некоторые из них, такие как авторитет Сира и Князя или важность Традиций, объявляются открыто, однако некоторые - никогда. Даже Картианцы, которые отрицают традиционное превосходство Князей, или отстранившиеся, насмехающиеся над любыми авторитетами, кроме самих себя или лидеров своих котерий, следуют собственным правилам и стандартам. Любой, кто бросает вызов правилам своего общества - будь это общество Проклятых, смертных, представителей клана или ковенанта, - создаёт проблемы тем, кто следует этим правилам и готов заставлять других делать то же. Сородичи, подвергающие опасности Маскарад, открывая смертным союзникам своё истинное лицо, нарушают ключевое табу Сородичей, тем самым втягивая себя и своих партнёров в смертельную игру. То же касается тех вампиров, которые пытаются изменить саму природу общества Проклятых, пусть даже в пределах родного города.

- **Сородичи против смертного мира:** Вампиры не даром защищают Маскарад с таким усердием. Они знают, что стоит смертным разжечь войну против Сородичей - и те, кого они привыкли называть скотом, с лёгкостью их победят. Власть вампиров зависит от смертных, которые просто не знают, что их судьбами управляют Сородичи. А потому Маскарад приводит к серьёзным ограничениям на деятельность котерии. Безусловно, группа Сородичей может использовать свои сверхъестественные возможности для того, чтобы подчинять, одурачивать или уничтожать смертных, которые подбираются близко к запретной тайне... однако любое использование мистических сил рискует нарушить Маскарад, который члены этой котерии должны будут восстановить.

Само собой, некоторые смертные знают о существовании Проклятых и охотятся на них. Некоторые из них даже поддерживают Маскарад ради сохранения своих собственных тайн, предотвращения паники или сокрытия чрезвычайно опасных сделок с вампирами. Другие охотники на вампиров просто испытывают недостаток в доверии общества. Но любой тип подобных охотников представляет собой нешуточную угрозу не-жизни вампиров, которых они находят. Охотники, стремящиеся открыть миру глаза на существование вампиров, становятся ещё большей проблемой, которую персонажи должны устранить или заставить замолчать - наряду с необходимостью выжить при столкновении с ними.

Однако самые интересные виды конфликтов возникают тогда, когда Сородичи сталкиваются со смертными, которых они когда-то любили. Как вы объясните своим родителям, лучшему другу или супругу, что вы не просто мертвец - а кое-что похуже? Как они отреагируют, если узнают, каким чудовищем вы теперь стали? Когда дело доходит до смертных возлюбленных, выбирать можно лишь между злом и ещё большим злом.

- **Сородичи против других сверхъестественных существ:** Вампиры - не единственные обитатели Мира Тьмы. Они делят его и с другими чудовищными созданиями. Сородичи знают о существовании призраков, оборотней и чародеев. Сомнительные истории повествуют и о других созданиях – начиная от эльфов и демонов и заканчивая безымянными воплощениями чистого зла. Мало кто из Сородичей лично сталкивался с другими паранормальными существами, и большинство из них такое положение дел более чем устраивает. Однако время от времени Сородичи вступают в

конфликты с другими обитателями Мира Тьмы. Иногда эта проблема требует навыков выживания и способности к быстрому бегу (типичная встреча с Люпинами). Иногда она заключается в требовании смириться с существованием необъяснимых сил и выяснить их намерения и характер, чтобы попробовать обговорить границы, которые будут устраивать представителей обеих сторон.

Разработка истории

У вас есть замысел новой истории; вы знаете, какие персонажи (игровые и нет) будут в ней участвовать; вы решили, с какими трудностями и конфликтами суждено столкнуться героям. Теперь пришла пора распланировать структуру истории и её эпизоды. Что важнее всего, на этом этапе вы должны понять, почему игровые персонажи должны принять участие в этих событиях.

Зацепки для персонажей

"Зацепками" на ролевом жаргоне называют факторы, вовлекающие персонажей в сюжет. В некоторых играх герои с готовностью принимают тот факт, что их работа заключается в разрешении трудностей, перед лицом которых они оказались, однако система Повествования требует несколько большего внимания к мотивации персонажей. Сородичи не бросаются навстречу опасности (иногда угрожающей самому их существованию) только потому, что загадочное шестое чувство подсказало им, что игра началась. Как Рассказчик вы располагаете множеством способов вовлечь героев в события хроники. Вот некоторые из наиболее распространённых методов:

- **Приманка:** Персонаж видит шанс добиться того, о чём он так долго мечтал. Это может быть всё что угодно, от прибыльной информации о Патриархе до поздней автограф-сессии с его любимым писателем. Он пытается приобрести то, что ему нужно, и благодаря этому получает своё место в разворачивающихся событиях. Например, за прибыльную информацию о Патриархе от персонажа требуют 10 000\$, которых у него нет. Или другой поклонник писателя, в действительности являющийся смертным магом, узнаёт в персонаже вампира.

- **Из-под палки:** Некая внешняя угроза заставляет героев принять меры. Типичный пример - Князь, поручающий котирии выполнить миссию или разобраться с её последствиями, или враг, нападающий на персонажей (физически или посредством клеветы, лично или через посредника, на них самих или на кого-то из близких им людей). Наконец, персонаж может участвовать в событиях хроники с целью предотвратить ещё большую опасность.

- **Это моя работа:** Персонаж должен принять участие из-за своей профессиональной обязанности. Шериф, Погонщик или Цербер не нуждаются в мотивации, когда Князь, Примоген, лидер их ковенанта или другое высокопоставленное лицо поручает им что-нибудь важное. А поскольку дело происходит в Мире Тьмы, такое задание может запросто обернуться чем-нибудь совершенно иным, нежели персонаж считал поначалу. Например, действительно ли Князь Инвиктус хочет, чтобы убийство Иерофанта из местного Колдовского Круга было раскрыто?

- **Любопытство:** Если персонаж имеет в какой-либо сфере особый интерес, то любое событие, связанное с этим объектом, привлечёт его внимание. Например, кровавый ритуалист Колдовского Круга может по собственной воле взяться за расследование странных событий, которые могут быть связаны с чёрной магией.

- **Личные связи:** Кто-нибудь из знакомых героя - его наставник, соперник или один из тех смертных друзей, близких, партнёров или других людей, которых вы попросили придумать для персонажа - уже вовлечён в некие события. Он нуждается в помощи или привлёк к себе чьё-то внимание, которое затронуло и персонажа. Этот знакомый может хотеть что-нибудь от героя - или, наоборот, персонажу необходимо что-нибудь получить от этого человека. Один из героев может узнать, что его бывшая подруга сильно

задолжала ростовщику, который теперь заставляет её работать проституткой, а может быть, Сир персонажа вовлекает его в свои личные разборки.

На раннем этапе хроники вы должны с особым усердием продумывать возможные зацепки для персонажей. Например, первый игрок хочет заняться расследованиями краж в музее, поскольку один из украденных предметов мог обладать оккультными свойствами. Другой персонаж помогает ему, потому что работал в полиции и до сих пор не выносит воров. У третьего есть контакты с охраной музея, которая была ранена во время кражи. Члены котерии ещё мало знакомы друг с другом и не обладают вескими основаниями для сотрудничества. Однако по мере продвижения хроники они могут начать испытывать по отношению друг к другу чувство привязанности и доверия. Даже если они будут несколько недолюбливать друг друга, им всё равно придётся признать, что они нуждаются в компании для того, чтобы решить проблемы и задачи своих товарищей и чтобы те взамен помогали им.

В долгосрочной перспективе вы должны найти причину, которая заставит героев участвовать в событиях всей хроники. Конечно, по большей части это решается обсуждением соответствующих вопросов с игроками и зависит от увлекательности самой хроники. Однако уже на начальной стадии не помешает взглянуть на хронику и спросить себя, убедительны ли причины, вовлекающие персонажей в игровые события. Возьмём за образец "революционную" хронику. Логично, что если персонажи не будут испытывать ненависти к тирану к тому моменту, когда они встречаются слугу, то у них не будет достаточных оснований для присоединения к мятежникам. Князь должен сделать что-нибудь по-настоящему ужасающее и начать наживаться за счёт персонажей, чтобы котерия обернулась против него.

Воздвижение сцены

Как только вы пробудили в персонажах интерес, вам следует вовлечь их в историю и поставить перед конфликтом. Однако это не значит, что вы должны раскрывать все карты сразу. Продемонстрируйте только часть ситуации. Игрокам нужна некая цель, к которой будут стремиться их персонажи. Чтобы достигнуть этой цели, они должны следовать за событиями, которые вы создаёте. Если им предстоит столкнуться с загадочной смертью (которую они не могут просто свалить на плечи полиции), то они могут опросить людей, которые знали жертву, или начать поиск физических подсказок. Если они пытаются заключить союз с влиятельным Сородичем, то им нужно выяснить, что он хочет взамен и как они могут послужить интересам друг друга. Умные игроки будут изучать политическую арену и вычислять, что последует за тем или иным шагом их котерии. Если они этого не сделают, то их котерия будет уязвима для окружающих - и для поворотов сюжета.

На раннем этапе истории вы также должны представить ключевых персонажей, даже если это придётся сделать мимоходом. Например, если основной сюжет заключается в поиске неизвестного человека, который похитил брата одного из героев, то, вероятно, котерия никогда ещё не встречалась с похитителем. Но они знают, что преследуют незнакомца, и этот таинственный похититель по-своему уже "представлен" игрокам.

После первого часа игры у игроков должно сложиться довольно точное представление о задачах, стоящих перед героями, об ожидающем их конфликте и о других персонажах, значимых для истории, даже если они их ещё не встречали. Конечно, они могут и ошибиться по нескольким пунктам. В Мире Тьмы многое является далеко не тем, чем кажется. Однако у игроков уже есть общее направление для продвижения по сценарию, и история начинается.

Построение действия

В основе большинства историй лежит реакция персонажей на ситуацию, с которой они столкнулись ещё во введении, поступки других персонажей и ответные действия

членов котерии. Затем персонажи узнают о ситуации что-то новое, включая ряд неожиданностей, они встречаются других персонажей, собирают информацию, осуществляют свои планы и сталкиваются с трудностями.

Однако не каждая неожиданность встречается им потому, что кто-то лгал им в начале. Окружающие их персонажи могли и сами быть дезинформированы, обмануты или использованы. Они могли вторгнуться в чужой план и разрушить его. Например, таинственный похититель может потребовать, чтобы персонажи ограбили человека, владеющего бесценными произведениями искусства, если они хотят вернуть похищенного брата. Однако когда они проникают на склад указанной жертвы, то не находят того, что им поручили украсть.

Была ли вся эта ситуация запланированной ловушкой? Или похититель был дезинформирован насчёт коллекционера (или конкретного предмета)? Был ли этот предмет куплен ранее в этот же день? Что бы вы ни задумали на самом деле, персонажи столкнулись с поворотом сюжета. Проблема, с которой они готовились иметь дело (кража), сменилась другой проблемой (где этот предмет и что происходит на самом деле?). А между тем, основная сюжетная проблема (спасти брата из рук похитителя или выкупить его) всё ещё ждёт своего решения.

Когда вы продумываете центральную часть истории, вам следует уже точно знать, кто чего хочет и кто что делает, однако не забывайте оставить пространство и для персонажей, которые будут принимать собственные решения, включая даже множество параллельно разворачивающихся действий. Повествование в середине игры требует определённого навыка, поскольку все будут реагировать на всех, а вы действительно не будете знать, что выберут игроки. Вы можете (и даже должны) намекнуть им, какие действия будут более эффективны, а какие могут привести к краху. Однако не забывайте, что подобно тому, как вы время от времени подкидываете сюрприз игрокам, так и они могут хотя бы раз за историю пойти тем путём, о котором вы даже не думали. Если вы хорошо знаете свой сеттинг и своих персонажей, то вы легко сможете сказать, как окружающие будут реагировать на неожиданное решение персонажей.

Кульминация

В момент кульминации все причинно-следственные связи сходятся в одной точке. Герои оказываются перед лицом самого большого препятствия и либо преодолевают его, либо проваливаются, либо просто решают, что им пора остановиться. От их решений и действий зависит окончание центрального конфликта истории. Все загадки должны получить свой ответ. Герои находят недостающее произведение искусства и обменивают его на жизнь брата. Или они идут по следам похитителя, чтобы победить (или проиграть) в отчаянной попытке спасти беднягу. Или они обнаруживают того, кто стоял за действиями похитителя, и теперь могут наконец увидеть истинную картину произошедшего.

Убедитесь, что ваша кульминация стоит усилий, которые были затрачены игроками и их персонажами на то, чтобы добраться до этого момента. Это - золотое правило Повествования. Отсутствие кульминации может быть оправдано в некоторых современных романах, однако группа игроков, проводивших не один час в попытках достигнуть своей цели, почувствуют катастрофическое разочарование, если в конце концов обнаружится, что их усилия были напрасны. Пусть в момент кульминации они получают что-нибудь важное, пусть они сделают самый мучительный моральный выбор, пусть вступят в самую опасную схватку, получают ответ на самую сложную загадку, избавятся от сложнейшей социальной проблемы. Награды тоже должны стоить вложенных сил, будь это деньги, победа над старым врагом, обретение социального положения или спасение жизни брата. Цена провала должна быть столь же значительна.

Заключение

Даже по завершении кульминации в истории могут остаться открытые моменты. Персонажи сталкиваются с последствиями своего выбора. Окружающие реагируют на их действия. Остающиеся вопросы получают свои ответы. На стадии заключения может и не понадобиться непосредственный отыгрыш. Вы можете просто описать, что происходит по окончании ключевых событий истории. Вы даже можете использовать технику вопросов и ответов, в ходе которой герои могут узнать наиболее интересные их моменты, например *"Как мой Сир отнёсся к произошедшему?"* или *"Что нам удалось выяснить о пропавшем произведении искусства?"* Некоторые сцены, такие как получение награды (или выговора) от Князя, всё же должны быть отыграны, но достаточно коротко.

Заключение связывает действия персонажей с остальной частью мира. Это позволяет создать у игроков впечатление, что поступки их персонажей имели значение для других людей и что всё это время они находились лишь в небольшой части огромной вселенной. В свою очередь, это поддерживает интерес игроков и разжигает их любопытство - а вы тем временем можете разбросать зацепки для новых историй. Вам не обязательно отвечать на каждый вопрос, а некоторые дополнительные персонажи могли что-нибудь запланировать в ответ на действия главных героев. Подобные связи между историями превращают череду событий и препятствий в хронику. К этому моменту вы уже представляете, какое место играет каждая отдельная история в общем сюжетном замысле. Финал одной истории может и вовсе стать началом другой.

Технические вопросы

Теперь вы знаете основы построения историй и хроник. Однако Повествование - тонкое искусство. Для него недостаточно просто придумать сюжет. Вы должны сделать историю интересной, запоминающейся стезёй, вступив на которую, игроки столкнутся с ужасающими сторонами жизни их персонажей.

Благодаря этому вы оттачиваете своё мастерство в искусстве Повествования. Как и в случае с хрониками и историями, вы можете готовиться к своему "выступлению", используя несколько простых методов, которые сделают вашу историю ярче. Этот раздел также поясняет, как избежать некоторых ловушек, которые могут ослабить впечатление от вашей хроники.

Описания, сеттинг и настроение

Хоррор – особенно в его персональном, готическом проявлении - куда больше зависит от чувств, чем от поступков и всевозможных сюжетных линий. То, как вы представляете игрокам персонажей, места и события, и создаёт Мир Тьмы - в противовес Миру Боевика с вампирами в главной роли или Миру Чёрного Юмора (нет, если вы хотите поиграть в боевик или рассказать сказку на ночь, пожалуйста. Вы купили эту игру и можете делать то, что вам хочется. Однако мы предполагаем, что вы приобрели **Vampire: The Requiem** потому, что формулировка "Повествовательная ролевая игра в жанре современной готики" показалась вам интересной - поэтому мы и говорим вам, как в это играть).

То, что игроки чувствуют во время сцены, зависит от того, как вы её описываете. Плоские и бесцветные описания людей или мест приближают литературную составляющую игры к инструкции по ориентированию на местности. Вам нужно тронуть чувства игроков, и в этом вам помогут детали, которые вы описываете. Предположим, что персонаж объявляет попытку охоты. Если в ответ вы скажете что-нибудь в духе: *"После нескольких часов блуждания по переулкам ты обнаруживаешь одинокого смертного, запоздало возвращающегося домой. Сколько Витэ ты хочешь взять?"*, то событие останется холодным, бессмысленным и абстрактным.

Но вместо этого вы могли бы сказать: *"Нездоровый соломенный свет уличных фонарей поблёскивает на заледенелых участках потрескавшегося тротуара,*

забрызганных грязью из-под колёс. Декабрьский ветер печально стонет, путаясь в линиях проводов и глухих переулках между высотными зданиями. Холод проникает под твоё пальто и штаны, делая плоть почти столь же холодной, что и твоё давно умершее сердце. Ты стараешься держаться в тених, всматриваясь в безлюдные переулки, в которые могли забрести бездомные, и крадёшься между гаражей, в которых редкие автомобили всё ещё ждут своих владельцев. Ты заставляешь лёгкие вдохнуть ледяной воздух и вздрагиваешь от резкого запаха мусора и выхлопных газов, стараясь побыстрее отыскать в них аромат свежей плоти. Голод обостряет все твои чувства. Ты что-то слышишь... Эхо двери, закрывающейся внутри одного из гаражей; череда едва слышных шагов по бетонному полу. Ты вкладываешь в рывок всю безумную силу своего голода. Человек резко вскидывает глаза, когда ты появляешься из-за угла. Это мужчина средних лет с аккуратно приглаженными волосами. Ты чувствуешь его страх, смешавшийся с запахом лака для волос. Он пытается вытащить из кармана ключи, но ты уже рядом. Когда ты смыкаешь руки на его горле, тепло его плоти пронизывает тебя до кончиков пальцев; а ты так холоден..."

Эта сцена показывает, что персонаж не просто забирает себе пару очков Витэ. Он охотится на живого человека. Точные детали событий, описание жертвы и действий героя оживляют сцену и придают ей особое значение. Разумеется, можно и переборщить с описаниями, нагнав на игроков тоску бесконечными эпитетами. Однако вы можете уделить 30 секунд или даже минуту на то, чтобы дать игрокам почувствовать себя на месте событий.

К тому же, вы можете выбирать те детали, которые вызовут у игроков определённое настроение. Лучше всего это работает при описании локаций – к тому же, не стоит забывать, что локации сами по себе могут натолкнуть вас на подходящие мысли и ассоциации. Выберите детали, способствующие настроению, которые вы хотите сформировать в этой сцене, и в дальнейшем избегайте всего, что может отвлечь игроков от этого настроения. Например.

• **Страх:** Чтобы вызвать страх, используйте детали, напоминающие о беспомощности и уязвимости или резкой угрозе. *Дети смотрят на вас округлёнными, слезящимися глазами, в которых отражается голая лампочка, свисающая с потолка. Когда вы подходите ближе, они разбегаются от вас, пытаясь укрыться в тени. Никто из них не подходит к железной двери в другом конце подвального помещения, и когда вы приближаетесь к ней, они начинают тихонько хныкать.*

• **Гнев:** Непосредственное или только возможное насилие идеально сосуществует с гневом. *Ваш Сир хлопает дверью и решительным шагом направляется в гостиную. Он останавливается перед холодным камином и сжимает пальцы вокруг кочерги, глядя на своё деформированное отражение в зеркале. Внезапно он отступает на шаг, замахивается кочергой и разбивает зеркало на тысячу сверкающих осколков.*

• **Одиночество или отчаяние:** Чтобы пробудить в сердцах игроков подобное настроение, используйте образы запустения, старости и никчёмности. *Ряд за рядом пыльные кресла с изорванными вельветовыми сиденьями уходят в темноту театра. Вы направляете свой фонарик из стороны в сторону, и его луч выхватывает из теней фрагменты ветхого золотого орнамента, старых плакатов с участием кинозвезды, умершей ещё в годы вашей жизни, пустые бутылки, оставленные на полу... Вы спускаетесь ближе к сцене, беззвучно ступая по запятнанному ковру в абсолютном молчании.*

Старайтесь не говорить прямыми диагнозами наподобие: "Ваш Сир разгневан" или "Дети боятся". Используйте конкретные детали, чтобы *показать* гнев, страх или любую другую эмоцию, которую вы хотите пробудить в сердцах игроков.

Всё это в равной степени относится и к описанию персонажей. Покажите какую-нибудь деталь, которая придаст персонажу индивидуальности и в дальнейшем будет ассоциироваться с ним в сознании игроков. Ваша работа гораздо труднее, чем у игроков,

поскольку они должны создать только одного яркого персонажа, в то время как вы должны управлять всем миром игры (хотя бы в пределах города). Незначительных персонажей, которые появятся в хронике только однажды, можно оставить с одной или двумя примечательными деталями, которых будет достаточно, чтобы они не выглядели безликими клонами. Но вот существенные для истории персонажи должны обладать всеми деталями, которые вы в состоянии описать. Загляните им в голову. Подумайте, как они говорят и как реагируют на игровых персонажей. Пусть они обладают странностями в поведении и гардеробе. Например, персонаж может всегда носить безукоризненно чистую обувь чёрного цвета и вздёргивать нос каждый раз, когда речь заходит о нём.

Не забывайте, что все Сородичи - прежде всего вампиры. Их тела бледны и холодны на ощупь, они не дышат - разве что в разговоре, - они не едят и, возможно, невыносимо долго не видели солнечного света. Чем старше вампир, тем менее современным (а возможно, и менее человеческим) становится его образ. Описание персонажа может включать его манеру речи, одежду или привычки, которые он приобрёл ещё в смертной жизни и которые вышли из моды десятки и даже сотни лет назад.

Диалог

Ничто не описывает персонажа лучше, чем то, что и как он говорит. Возможно, искусство ведения диалога - это самое важное, чему должен научиться Рассказчик. Когда герои беседуют между собой или разговаривают с неигровыми персонажами, вы обязательно должны отыграть диалог вживую. Реальная речь даёт игрокам значительно больше, чем голые факты, которые им передаёт собеседник. Она показывает, что думает и чувствует этот персонаж. Наделив каждую ключевую фигуру собственным голосом и речевыми особенностями, вы придадите ей индивидуальности и поможете игрокам запомнить, кто есть кто - чего нельзя недооценивать в продолжительной хронике, на протяжении которой игроки могут встретить десятки разных людей. Если вы можете изобразить выражение лица персонажа и его жесты, встав из-за игрового стола, тем лучше. Не бойтесь переиграть. Сородичи обитают в современном готическом мире, полном страстей, безумия, экстравагантных стремлений и кровопролитного ужаса. Позвольте им играть свою роль.

Отыгрыш диалога не всем даётся легко, и в особенности тогда, когда вы должны импровизировать в ответ на неожиданные слова одного из героев. К тому же, застенчивому или новенькому игроку (или Рассказчику) требуется определённая смелость, чтобы вести такой диалог. Но не бойтесь. Вы, как и ваши персонажи, можете улучшить свои разговорные навыки при достаточной практике. Не забывайте также, что вы играете с друзьями, которые простят вам любое упущение. Поощряйте игроков вести диалог от имени своих персонажей. Вы даже можете наградить таких игроков дополнительным очком опыта в конце сессии, если они особенно постарались вжиться в роль.

Экшен и насилие

Помните, что эти два понятия - не одно и то же. Старайтесь держать историю в темпе и занимать игроков выполнением всевозможных действий, будь это пробежка по переулкам или обсуждение таинственной открытки. Но не пытайтесь построить хоррор на бесконечных боевых сценах - у вас это не получится.

Тем не менее, жестокость - важная сторона Мира Тьмы. Вампиры - закоренелые хищники, обитающие в холодной и бесчеловечной действительности. Они не могут избежать насилия, принимает ли оно форму охоты или попыток спастись от наёмных убийц, нанятых конкурентом.

Открытое столкновение редко можно назвать оптимальным способом разрешения конфликтов или разногласий между Сородичами. Даже если забыть об игромеханических эффектах вроде потери Человечности, схватка просто опасна. Вампиры обычно надеются

провести ещё не одно столетие в этом мире - так зачем им рисковать своим существованием наряду со всеми благами, которых они добились и ещё смогут достичь? Подобное отношение укрепляется с возрастом вампира. Сородич, который провёл десятилетия или даже века, продвигаясь по социальной лестнице и обретая союзников и влияние на мир смертных, слишком дорожит всем этим, чтобы рисковать в открытом бою.

Кроме того, даже в Мира Тьмы насилие может привлечь внимание правоохранительных органов. Если Сородич убивает панка в глухом переулке, то копы, скорее всего, просто пожмут плечами и спишут это на деятельность уличных банд. Однако если в доме эксцентричного магната (который в светлое время суток никому не показывается на глаза...) прозвучит выстрел, а его самого больше никто не увидит, полиция начнёт задавать вопросы. А когда полиция задаёт вопросы, Маскарад оказывается под угрозой. И уж не дай бог Сородич убьёт полицейского. Власти никогда не прекратят охоту на убийцу копов. Опять же, такое преследование может подвергнуть опасности Маскарад - а к тому же, полиция Мира Тьмы, отловив человека, подозреваемого в убийстве копов, слишком уж часто решает уберечь налогоплательщиков от оплаты судебного процесса, самостоятельно вынося ему приговор.

Vampire: The Requiem в первую очередь - драматическая игра. Персонажи сталкиваются с трудностями, которые становятся испытанием для их личности, а не способности свернуть шею большому количеству смертных. Если кто-то хочет лишить тебя жизни, то самое время задать себе пару моральных вопросов. Однако если уж столкновения не избежать, наделите боевую сцену теми же яркими и детальными описаниями, которые вы используете для описания сеттинга или персонажей. Наполните схватку динамикой и жестокостью, а не абстрактными бросками дайсов или подсчётом оставшихся очков Здоровья. Открытые переломы, потоки крови, вспышки автоматных очередей, грохот падающих предметов, манёвры и перебежки бойцов, прыжки в укрытие и крики боли, - используйте результаты бросков только как негатив, который следует оживить красочным экшеном.

“Портовый грузчик выскакивает из-за груды контейнеров, с диким воплем размахивая фомкой перед лицом Соломона Бёрча”.

(Рассказчик бросает дайсы для нападения со стороны портового грузчика. Игрок, отыгрывающий Соломона Бёрча, объявляет о своём намерении перехватить удар. Бросок атаки заканчивается полным провалом).

“Один конец фомки со звучным шлепком опускается на твою ладонь. Ты смыкаешь пальцы - другой конец держит грузчик. Болезненная гримаса искажает лицо мужчины. Твои действия?”

“Я раскручиваю фомку чтобы швырнуть его через весь склад”, говорит игрок. *“Разумеется, не без Мощи”* (Игрок делает бросок атаки, затем подсчитывает повреждения: там большое число успехов).

“Пальцы грузчика соскальзывают с рукоятки, и он отлетает в другой конец склада, вскрикнув от ужаса. Спиной он врежется в груды ящиков. Ящики падают, два из них разрываются на лету, усыпая бетонный пол портативными CD-плеерами. Человек лежит посреди завала, из затылка сочится кровь... а его руки неестественно выгнуты. Тёмная лужа начинается просачиваться сквозь рубашку. Похоже, что из рукава торчит зубчатый край его сломанной кости. Воздух наполняется запахом крови”.

Загадки и интриги

Мало кто из обитателей Мира Тьмы - Сородичей или смертных - является тем, чем кажется, или преследует именно те цели, о которых он говорит напрямую. Многие остаются в тайне: порой это что-то преступное, а порой – постыдное. Иногда это просто попытка обвести вокруг пальца других и добиться над ними власти.

А потому никогда не показывайте персонажам всего, что происходит вокруг. Пусть они сами гадают, чего им ещё не известно, и пусть попытаются это узнать, продвигаясь

сквозь повороты сюжета, предательства, неожиданные препятствия и удивительные открытия.

Игра, пронизанная тайнами, бросает вызов не только игрокам, но и Рассказчику. Игроки могут просто не знать, где им искать подсказки, как отыскать доказательства и от кого получить ответ. Но как Рассказчик вы должны приложить дополнительные усилия, чтобы озадаченные игроки не просидели всю сессию без дела в полном разочаровании, выдвигая бесконечные теории безо всякой возможности их доказать. Вы должны знать своих игроков. Если перед вами группа поклонников Агаты Кристи, не стесняйтесь бросить вызов их логике и способности проникать в суть событий. Если они предпочитают подход Майка Хаммера, сделайте хитросплетения и интриги попроще и убедитесь, что игроки смогут найти ответы, если будут следовать от одной зацепки к другой.

Интриги в обществе Проклятых также следует разграничивать. Если игроки считают, что их персонажи не могут никому доверять, то вы несколько переборщили с заговорами и предательствами. К тому же, не забывайте, что предательство шокирует только тогда, когда до него существовало доверие. Перед тем как предательство станет значительным переломом, способным вызвать у игрока искренние эмоции, будущий предатель должен разделить с персонажем часть его интересов - и только затем повернуться к нему спиной, неожиданно для героя. Переизбыток заговоров может также убедить игроков в том, что они никогда не смогут предугадать действия окружающих или узнать их истинные мотивы. Хуже всего бывает, когда неигровые персонажи начинают служить Рассказчику "сюжетными марионетками", единственная задача которых заключается в исполнении сиюминутных желаний самого Рассказчика - что порождает впечатление полной неадекватности происходящего. Только что персонаж помогал котерии, а вот уже он бросает её на произвол судьбы. Убедитесь в том, что ваши персонажи имеют реалистичные побуждения для участия в различных интригах, даже если эти побуждения и нельзя описать в двух словах.

Отклонения от сюжетной линии

Время от времени игроки принимают решения, заставляющие их персонажей оказаться в ситуациях, которые вы совершенно не планировали. Возможно, они пропустили подсказку, которую вы считали очевидной. Возможно, они неожиданно изменили своё отношение к ключевому персонажу или друг к другу. Возможно, один из игроков изучил имеющуюся информацию и разгадал главную тайну сюжета задолго до того, как вы собирались к этому подойти - а возможно, игроки придумали совершенно ложную теорию и теперь отказываются видеть зацепки, ведущие к реальному развитию событий. Возможно также, что чрезвычайно успешный бросок позволил им убить персонажа, который был запланирован вами как главный противник на ближайшие несколько историй.

На эти ситуации просто не существует лёгкого или последовательного ответа. Когда решения персонажей направляют всю хронику в неожиданное русло, вы, вероятнее всего, должны просто позволить им участвовать в новой истории, параллельно отыскивая возможности повернуть назад к запланированному маршруту. Если вы сделали всю предварительную работу перед игрой, распланировав все детали своего Мира Тьмы, то вы сможете придумать что-нибудь интересное. При необходимости вы можете честно признаться, что вам нужно немного времени, чтобы обдумать происходящее, или просто сказать, что пришло время перекусить или освежиться.

Изменив ход сюжета в середине истории таким образом, что персонажи не смогут прийти к решению первоначальных задач, вы можете заинтересовать одних игроков и возмутить других. Некоторым игрокам абсолютно не хочется бросать своих персонажей посреди кипящих событий, так что пока вы обеспечиваете их интересной историей, для них не важно, насколько честную игру вы ведёте. Другие игроки хотят, чтобы вы как

Рассказчик действовали исключительно как беспристрастный арбитр, следящий за событиями вымышленного мира. Если они разгадали тайну, то им хотелось бы, чтобы их персонажи воспользовались своей успешной догадкой, даже если это закончит историю задолго до кульминации. Аналогично, если они затрудняются или даже абсолютно не могут понять, что делать дальше, то они хотели бы, чтобы их персонажи ответили за последствия совершённой ошибки, даже если это означает, что они терпят полный провал.

То же касается и бросков. Некоторые игроки не возражают, если Рассказчик избегает бросков ради сохранения целостности сюжета, даже если это означает выживание противника, который не должен умирать в этот момент, потому что ему ещё предстоит сыграть важную роль в судьбе их персонажей. Им просто достаточно знать, что уклонение от бросков не повредит и не поможет их персонажам. Другие игроки считают подобное уклонение возмутительным и даже обидным.

Обсудите с игроками этот вопрос и возможность смены сюжета прежде, чем начнётся игра. Расскажите им ту историю, которую они посчитают одновременно честной и интересной. Если однажды вы почувствуете, что вам нужно полностью нарушить стандарты, обговорённые с игроками, в их же интересах... просто удостоверьтесь, что они этого не заметят. Даже если игроки не возражают против незначительного обмана с вашей стороны, пользуйтесь этой привилегией как можно реже. Если вы будете использовать её слишком часто, то игроки очень скоро почувствуют, что их персонажи никогда не смогут сделать хоть что-нибудь по-настоящему значимое. Ведь успех или провал предопределен заранее...

Рекомендации

Как и любое искусство, Повествование требует навыка и привычки, которые появляются с опытом. Поначалу эта задача может показаться слишком тяжёлой. Однако вам следует запомнить всего пять вещей, которые стоит делать, и ещё пять, которых делать не стоит.

- **Используйте наработки игроков, когда это только возможно:** Пусть их идеи и биографии их персонажей найдут своё отражение в мире игры и во всей хронике. Это не только позволит уменьшить объём работы, которую вы должны проделать для построения собственного Мира Тьмы, - это также даёт игрокам чувство причастности к истории.

- **Работайте с ожиданиями игроков:** Не забывайте, что это и их игра. Попробуйте получить некоторое представление о том, какую историю хотят услышать игроки, прежде чем вы вовлечёте их в свою хронику.

- **Продумывайте всё заранее:** Чем лучше вы знаете свой сеттинг и персонажей перед началом игры, тем больше внимания вы сможете уделить повествованию и описаниям интересных моментов. Если игроки собьются с курса истории, вы будете готовы адекватно на это отреагировать, поскольку вы уже обдумали возможные ответвления и повороты сюжета и знаете, что произойдёт в этом случае с персонажами.

- **Сначала история, потом правила:** Правила созданы для того, чтобы помочь вам рассказать интересную историю, а не для того, чтобы определять её ход или превращать **Vampire** в тактическую игру. Используйте только те правила, в которых вы нуждаетесь, и только тогда, когда они вам нужны. Когда вы можете обойтись здравым смыслом и средствами повествования, используйте их. Это сэкономит время, которое можно будет потратить на более интересные вещи.

- **Описание, диалоги и экшен:** Оживите игровой мир захватывающими описаниями, используя визуальный образ, звук, запах, вкус и тактильные ощущения персонажей. Отыгрывайте взаимодействие игроков с окружающим миром через диалоги, подбирая для каждого персонажа различные голоса и манеры. Пусть в мире игры всегда что-нибудь происходит и пусть перед игроками всегда стоит выбор.

При этом:

- **Избегайте стереотипов:** Бесконечный парад идентичных, двумерных персонажей быстро ослабит интерес игроков к вашей хронике.

- **Фокусируйтесь на игроках:** Не допускайте, чтобы неигровые персонажи управляли сюжетом, практически не оставляя игрокам ничего существенного, с чем было бы интересно иметь дело. Помните, что игровые персонажи - скорее всего, не самые сильные и не самые важные фигуры в домене, однако они должны занимать ключевое место в своей истории.

- **Не забывайте о награде:** Если игроки упорно трудятся и подходят к своим решениям творчески, их персонажи должны преодолеть текущее затруднение и чего-нибудь достигнуть. Если награда будет непропорциональна усилиям, затраченным на преодоление трудностей, игроки почувствуют себя обманутыми.

- **Не рассказывайте всего:** Самые большие зацепки на самом деле предназначены для игроков, а не для их героев. Они хотят знать, что происходит. Немалую часть удовольствия от истории обеспечивает любопытство, чем обернется та или иная ситуация. Заставьте героев работать, чтобы выяснить, кто за чем стоит.

- **Не злоупотребляйте своей властью:** Вы - высший судья в игре, и ваше слово - закон. Однако никогда не используйте эту власть для принуждения персонажей к выполнению того, чего вы хотите. Это игра. Она предназначена для развлечения, и если в её ходе каждый участник проведёт время за хорошей, волнующей историей (прошла ли она как планировалось или нет), все останутся в выигрыше. Если же игроки всё время нарушают ваши планы, объявите перерыв и соберитесь с мыслями. Поначалу такое может происходить достаточно часто, однако при должном опыте вы сумеете справиться с любой неожиданностью, которую преподнесут вам игроки.

Проработка и использование антагонистов

Создавая антагонистов для хроники **Vampire**, держите в уме несколько ключевых принципов. Их вы найдёте в этом разделе. Важно знать, *почему* мы рекомендуем те или иные методы и *как* именно ими пользоваться. Не забывайте также, что вы должны будете внести в них некоторые корректировки, основанные на вашем стиле игры, теме хроники и других игровых факторах. Если вашим игрокам нравятся экшен-ориентированные истории, а тема хроники - "Насилие образует порочный круг", то едва ли вам понравится антагонист, никогда не покидающий своего эдвардианского особняка и предпочитающий бороться с врагами, обнуляя их банковские счета.

Самое время назвать эти принципы:

- **Приспосабливайте антагонистов к хронике**

Антагонисты должны быть ключевой частью историй, в которых они появляются. Они должны помогать вам в повествовании, а не затруднять его. Так, в истории с заговором антагонистом наверняка будет кто-нибудь из заговорщиков. Хроника, основанная на возрастных различиях между двумя группами Сородичей должна иметь в качестве антагониста вампира, который особенно стар (или молод) по сравнению с персонажами игроков. Антагонист служит двигателем конфликта в истории, а конфликт - это то, что её оживляет. Несоответствие антагониста с типом истории только ослабит важность того и другого.

- **Меняйте поведение антагонистов**

Только глупец будет прибегать к одним и тем же методам раз за разом, особенно если они не помогали ему и раньше. Позвольте вашим антагонистам учиться на своих ошибках. Если игроки с лёгкостью победили соперника в открытой схватке, то в следующий раз он будет ждать их уже в засаде. Пусть враги нанимают себе помощников, пусть они расставляют приманки в надежде заманить игроков - а если те клюнут, то пусть враги нанесут ответный удар. Эта тактика не обязательно должна ограничиваться физическими столкновениями. Нападением может служить и политический манёвр, который антагонист применяет для свержения Князя или Примогена (задача игроков

будет в том, чтобы помешать ему). Роль засады может сыграть ситуация на политической арене в тот момент, когда антагонист получает больше голосов, чем могли ожидать персонажи, и побеждает в выборах.

Вампиры редки

Хотя Сородичи существуют в достаточном количестве, чтобы сформировать отдельное общество и даже разбить его на отдельные фракции, не каждый антагонист в хронике должен быть вампиром. Создание потомка требует осознанного желания превратить смертного в одного из Сородичей, а потому большинство Сиров Обращает лишь тех смертных, которым есть что предложить миру Проклятых. Хотя основные противники в игре, скорее всего, будут вампирами, едва ли кто-нибудь из них будет обыкновенным грабителем с пушкой в руке. Сомнительно, что "статисты" в вашей истории будут происходить из числа вампиров - редкий Сородич обладает таким значением Воли, что может окружить себя пушечным мясом в виде толпы потомков. Однако персонажи могут легко натолкнуться на гулей, охотников, смертных стражей порядка или случайных прохожих, оказавшихся не в то время и не в том месте, равно как и на других сверхъестественных существ, с которыми Проклятые делят ночь. Чем загадочнее и реже остаются вампиры, тем отчётливее игроки будут понимать, что их персонажи стали членами уникальной культуры. В мире игры не должно существовать "просто очередных" вампиров.

Ценность не-жизни

Антагонисты стремятся улучшить свою судьбу в мире Проклятых. Это и есть та причина, по которой они становятся антагонистами. Их стремления вступают в противоречие с желаниями героев. Учитывая такое положение дел, важно понимать, что не каждый конфликт с антагонистом должен закончиться чьей-либо смертью. Вампиры почти всегда хотят увидеть следующую ночь – ведь потенциально перед ними лежит целая вечность. Аналогично, слуги антагониста не обязательно должны жертвовать жизнями и не-жизнями ради хозяина. Даже самый преданный гуль, готовый умереть за своего повелителя, знает разницу между бессмысленной смертью и спасительной жертвой. Атакующие могут сделать тактическое отступление. Политические враги могут на некоторое время исчезнуть с городской арены, чтобы втайне накопить больше влияния и вернуться в качестве уже новой угрозы стремлениям персонажей. Даже телохранители, из поколения в поколение служившие антагонисту, едва ли получают достаточную плату, чтобы охотно подставляться под пули ради жестокого или деспотичного хозяина.

Делайте подсчёты

Назначая характеристики антагонистов, принимайте во внимание способности главных героев. Антагонист не обязательно должен быть слаб, когда он впервые вступает в конфликт с героями, но при этом он и не должен быть непробиваемым колоссом. Он вполне может превышать способности персонажей (опасный противник делает игру интереснее), однако он должен иметь и уязвимые точки. В своей сфере деятельности он может быть опытнее, чем двое, а то и трое игровых персонажей, однако когда в дело вступает целая котерия, шансы могут сравняться или даже перевесить в пользу игроков. Такова польза командной работы - что, впрочем, не запрещает вам регулярно подбрасывать игрокам поводы для взаимного недоверия, чтобы обострить конфликт с антагонистом.

Остерегайтесь контрастных антагонистов

Такие антагонисты могут служить нескольким целям: одни из них хороши, а другие - нет. Что касается неудачного использования контрастных антагонистов, то они или появляются в последнюю минуту, чтобы дать начало конфликту, который до этого просто отсутствовал (и чтобы игроки не заскучали), или они пытаются сбить персонажей с толку только затем, чтобы Рассказчик мог с ликованием крикнуть: "Ага! Это была уловка!". Однако контрастные персонажи могут и вписаться в историю, если их непривычный статус способствует напряжению или оживляет общую атмосферу своим контрастом с

некоторыми аспектами хроники. Допустим, антагонист послан главным врагом персонажей, чтобы запутать их. Враг хорошо знает персонажей и бьёт по их наиболее уязвимым точкам. Сначала контрастный персонаж кажется неуместным в истории, однако некоторые существенные особенности помогают ему вписаться в общую атмосферу. Аполитичный персонаж может казаться не лучшим выбором для политической хроники, однако его поражение от рук более подходящих истории персонажей способствуют закреплению темы, повествующей о том, что политика правит всем, и те, кто выходят за её пределы, будут повержены.

Примеры антагонистов

Ниже приведены примеры неигровых персонажей, которых вы можете при желании использовать в своей хронике - в качестве антагонистов или моделей для создания собственных персонажей. Как и в случае с антагонистами из **World of Darkness Rulebook**, небоевые персонажи играют роли "статистов" или второстепенных противников. Они могут служить и контактами персонажей, их информаторами или жертвами. Им дано общее описание, советы по использованию в качестве отдельных персонажей, а также приведён основной перечень их способностей. Боевые персонажи служат противниками, которые, как видно уже из названия, могут представлять угрозу для протагонистов. Они могут использовать всевозможные виды физических атак. В дополнение к базовому описанию и советам по отыгрышу эти разделы содержат более развёрнутый обзор их способностей. Обратите внимание, что боевые персонажи не обязательно должны использоваться исключительно в схватке - столкновение может закончиться и взаимным согласием, а боевой контакт между персонажами может решиться не только пальбой или рукопашными схватками, но и как-то иначе.

Приведённые здесь антагонисты служат дополнением соответствующего раздела **World of Darkness Rulebook**. Они дают общее представление о врагах, которые могут встретиться персонажам в течение хроники. Однако не забывайте, что ключевые конфликты между персонажами должны решаться драматическими средствами. Антагонисты, приведённые в этом разделе и в **World of Darkness Rulebook** не должны становиться центральными противниками в игре или даже её ключевые фигурами. Они представляют лишь архетипы, которые можно будет использовать в тех ситуациях, когда нужно ввести в игру противника для короткой сцены. Опытные Рассказчики придумывают центральных антагонистов задолго до начала игры, тщательно подбирая их для истории, которую они хотят рассказать.

Животные

Ниже приведены примеры редких животных, как правило, обитающих в городской или сельской среде. Обратите внимание, что, в отличие от человеческих персонажей, животные определяют защиту по самому высокому значению их Ловкости или Сообразительности.

Специализации перечислены в скобках рядом с соответствующими Навыками. Всякий раз, когда животное выполняет действие, на котором оно имеет специализацию, добавьте один дайс к броску. Для удобства Рассказчика броски атаки животных описаны с учётом полного запаса дайсов, включая модификаторы за естественное оружие.

Адская гончая

Описание: Адскими гончими становятся обыкновенные собаки, которые получили сверхъестественные способности в течение своей жизни. Как правило, это происходит из-за попадания Витэ в их организм (и последующего превращения животного в гуля), однако магия Проклятых иногда способна сама по себе превратить обычных животных в этих жутких чудовищ. Адские гончие несравнимо злее своих природных аналогов, и

повинуются они только своим хозяевам. Фанатичная преданность свойственна им даже больше, чем большинству обычных собак.

Приведённые здесь Атрибуты используют в качестве основы характеристики крупного сторожевого пса (80-100 фунтов), превращённого в адскую гончую.

Атрибуты: Интеллект 1, Сообразительность 4, Решительность 4, Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3, Внушительность 4, Манипулирование 1, Самообладание 3

Навыки: Атлетика (бег) 4, Борьба 3, Запугивание 3, Скрытность 1, Выживание (взятие следа) 3

Воля: 7

Инициатива: 6

Защита: 4

Скорость: 14 (модификатор вида 7)

Размер: 4

Дисциплины: Мощь 2

Витэ/Витэ за раунд: 2/1 (здесь указано только Витэ, использующееся для активации Дисциплин, а не количество крови в теле адской гончей)

Оружие/атака:

Тип

Урон

Запас дайсов

Укус

2(Л)

9

Здоровье: 7

Гомункулус

Описание: Гомункулусами называют магически призванных существ, которые служат языческим чародеям или другим видам заклинателей. Внешность этих созданий может сильно варьироваться. В ряде случаев гомункулусы выглядят как маленькие, бесподобные копии своих хозяев. В других они напоминают домашних питомцев с выдающимся интеллектом и фанатичной преданностью. Иногда они принимают и довольно уродливые формы - например, лишённые тела руки, самостоятельно выполняющие работу своих повелителей, или маленькие жуткие щупальца, избегающие попадания света, или даже совсем не поддающиеся описанию твари.

Гомункулусы могут выполнять простые приказы и даже говорить со своими хозяевами на ограниченной основе. Однако они не способны на хоть сколько-нибудь содержательное общение с другими разумными существами.

Следующие характеристики типичны для гомункулуса небольшого размера - вероятно, 10 фунтов весом или около того. Рассказчики должны сами придумать, как именно выглядит тот или иной гомункулус. В случае с "фамильярами" Рассказчики могут использовать модели, приведённые в **World of Darkness Rulebook**, вместо того чтобы придумывать описание самостоятельно.

Гомункулусы, не похожие на животных, не предназначены тяжёлой работы. Они получают штраф -1 к Здоровью.

Атрибуты: Интеллект 1, Сообразительность 2, Решительность 1, Сила 1, Ловкость 5, Выносливость 3, Внушительность 2, Манипулирование 1, Самообладание 2

Навыки: Атлетика 2, Ремесло 1, Расследование 3, Скрытность 3

Воля: 3

Инициатива: 7

Защита: 5

Скорость: 10 (модификатор вида 2)

Размер: 2

Оружие/Атака:

Тип

Урон

Запас дайсов

Укус или когти

2(Л)

2

Сдавливание или удушение

2(Т)

2

Здоровье: 4

Горгулья

Описание: Горгульи - крупные человекоподобные существа, по виду напоминающие одноимённые элементы архитектуры. Они обладают минимальным интеллектом и главным образом предназначены для служения своим хозяевам или магам. В сущности, некоторые из них действительно представляют собой элементы архитектуры, гнездящиеся на крышах убежищ своих повелителей и спускающиеся вниз только по их зову или в том случае, если они видят что-нибудь важное для их хозяев. Горгульи безжизненны - это просто машины, собранные из камня или другого материала; они крепко сбиты, массивны и обладают скалистыми чертами и каменной кожей.

Горгулья может иметь любой вес в пределах 250-1000 фунтов. Ниже описан пример горгульи человеческого размера весом около 450 фунтов.

Не будучи живым существом, горгулья иммунна к потере сознания, кровотечению, болезни и штрафам, которые накладывает на персонажа урон.

Атрибуты: Интеллект 1, Сообразительность 3, Решительность 2, Сила 5, Ловкость 2, Выносливость 5, Внушительность 3, Манипулирование 1, Самообладание 2

Навыки: Атлетика 2, Борьба 3, Запугивание 3, Оккультизм 1, Скрытность 1, Холодное оружие 1

Преимущества: Чувство опасности

Воля: 4

Инициатива: 4

Защита: 3

Скорость: 10 (модификатор вида 3)

Размер: 5

Оружие/Атака:

Тип

Урон

Запас дайсов

Толчок

2(T*)

10

*Особенность: Оглушение (см.стр. 168 **World of Darkness Rulebook**)

Также некоторые горгульи могут использовать оружие, соответствующее их дизайну или желаниям их хозяев.

Здоровье: 10

Небоевые персонажи

Ниже приведены примеры небоевых персонажей, с которыми можно столкнуться в типичной истории.

Кровавая кукла

Реплика: *“Почему вы завёте меня только тогда, когда я вам нужна? Ожидание сводит меня с ума. Я не могу без вас. Слышите меня? Я не могу без вас!”*

Биография: Некоторые люди знают о существовании вампиров, не понимая их сути. Кое-кто из них даже готов пожертвовать своей кровью ради запретных ощущений или искреннего удовольствия от Поцелуя. Такие люди, шаг за шагом приближающиеся к миру Проклятых, известны как “кровавые куклы”. Они не знают, какая опасность им постоянно грозит. Оказавшись так близко к обществу настоящих вампиров, они начинают представлять значительную угрозу Маскараду, и лишь слово Князя отделяет их от смерти.

Описание: Кровавые куклы могут иметь любую внешность, хотя большинство из них происходит из субкультур, традиционно ассоциирующихся с вампиризмом: готов, панков, металлистов и т.д. Многие среди них старательно гримируются, чтобы подчеркнуть смертельную бледность, которая возникает от нехватки крови.

Советы Рассказчику: Невзирая на то, что кровавые куклы служат отличным источником питания для вампиров, которые по каким-либо причинам не могут выйти на

охоту, мало кто из Сородичей будет обзаводиться такими поклонниками без особой необходимости. Большинство вампиров стараются не сближаться с добычей, а кое-кто даже считает подобных смертных занудными и плаксивыми - и неудивительно, если учесть, на что смертные готовы пойти ради получения Поцелуя. Вдобавок, куклы нередко пытаются заявить о своих правах, потому что считают, что они как-то связаны со "своими" вампирами, над чем Сородичи чаще всего откровенно насмеваются. Кроме того, вампир, слишком часто пользующийся одним сосудом, может действительно к нему привязаться и сделать его частью своего лучшего стада. А поскольку вампиры часто скрывают процесс кормления за притворными актами страсти, то время от времени они могут проговориться о чём-нибудь важном, и их секреты в конце концов окажутся не так хорошо спрятаны, как они полагали, даже если узнавший их тайну смертный и не знает, что его любовник в действительности - вампир.

Способности

Экспрессия (запас дайсов 6) - Множество кровавых кукол происходят из числа творческих личностей или просто знакомы с искусством, близким миру Сородичей.

Оккультизм (запас дайсов 4) - Некоторые из кровавых кукол увлекаются "чёрной магией", языческими верованиями или другими источниками сверхъестественных знаний, как правило, ложными, но порой - достаточно правдоподобными.

Социализация (запас дайсов 5) - Кровавые куклы чаще всего хорошо начитаны, эрудированы или хорошо знакомы с определённой сферой знаний, которая делает их интересными собеседниками. Немало субкультур, которым они зачастую принадлежат, связаны с запутанными социальными структурами и системами, зачастую не отстающим от иерархии Проклятых, что наделяет их достаточно хорошим пониманием социальных механизмов или, как минимум, принципом их работы.

Преданный раб (гуль)

Реплика: *"Всё что угодно, любовь моя... всё что угодно".*

Биография: Винкулум всегда вредит тому, кто ему поддается. Что касается гулей, то они практически никогда не имеют собственной воли, поскольку во всём полагаются на хозяев, которые могут дать им бесценное Витэ. Они не знают, что их любовь искусственна - а даже если и знают, то это не имеет для них никакого значения. Преданный раб подобен декоративной собачке, следующей любым прихотям своего повелителя. Он прилагает любые усилия, чтобы удовлетворить те странные, капризные, псевдосексуальные фантазии, которыми обернулась его жизнь. Впрочем, и у любви есть пределы. Преданный раб считается небоевым персонажем, поскольку даже при всей своей слепой любви он не будет жертвовать своей жизнью ради выполнения невозможных поручений, если вместо этого можно бежать и служить своему повелителю на расстоянии. *Ведь повелитель не хочет, чтобы он погиб. Он хочет, чтобы он оставался в живых. Он нуждается в нём...*

Описание: Рабом может стать представитель любой социальной группы, однако практически все они отличаются слабой волей (во всяком случае, недостаточно сильной, чтобы сопротивляться вампиру). Внешность раба больше, чем любой другой аспект его жизни, служит его задаче. Вампир с извращённым вкусом, желающий превратить гуля в простой источник питания, может найти его среди киднепперов. Утончённый Вентру, использующий своего раба в качестве дворецкого или ассистента, может одеть его в костюм, сшитый на заказ. Раб может иметь любую внешность, чем многие из них и пользуются.

Советы Рассказчику: Как и можно было ожидать, многие гули знают определённую часть секретов своих повелителей, в зависимости от их характера. На самом деле, немало Сородичей относятся к своим гулям с нежностью и даже любовью. А потому гули могут стать превосходными кротоками (чаще всего невольно) или заложниками в руках других Проклятых.

Способности

Расследования (запас дайсов 5) - Гули стараются следить за врагами своего повелителя и защищать его от вреда.

Социализация (запас дайсов 5) - Те из Сородичей, кто открывает гулям своё истинное лицо, часто сталкиваются с желанием своих слуг узнать больше об обществе Проклятых и тем фактом, что они действительно быстро проникают в суть отношений между Сородичами.

Посетитель Кормушки

Реплика: *“Не купишь мне выпить?”*

Биография: Посетителями Кормушки называются смертные, посещающие ночные клубы, бары и другие не столь роскошные, но популярные заведения, в которых можно скоротать время за выпивкой.

Описание: Люди такого сорта могут иметь различные описания в зависимости от местной культуры и тех заведений, которые они посещают. Они могут быть разного возраста, от подростков с фальшивыми паспортами до лысых старикашек и от гламурных модников до VIP-персон в галстуках.

Советы Рассказчику: Посетители Кормушки редко подходят для содержательного разговора или высокосветских бесед. Большинство из них приходят сюда, чтобы потусоваться или утопить в спиртном своё горе. Однако в барах можно наткнуться и на обширную социальную сеть и услышать немало интересного о ночной жизни, будь это контркультурная сходка или болтовня в виски-баре. Среди всевозможных сплетен порой попадаются и довольно ценные сведения или даже тайны, не говоря уже о том, что местные жители - настоящий буфет для проголодавшегося вампира.

Способности

Пьянство (запас дайсов 5) - Завсегдатаи Кормушки знают, как веселиться, и большинство из них может всю ночь опрокидывать стакан за стаканом. Такие смертные часто участвуют в ночных авантюрах, зачастую - к несчастью тех, кто с ними связался (см. врезку “Пьянство” на стр. 85 **World of Darkness Rulebook**).

Уличный проповедник

Реплика: *“Грядёт конь бледный, и на нём всадник, имя которому Смерть; и Ад следует за ним...”*

Биография: Некоторые из бездомных находят в религиозных текстах спасение от своей безрадостной участи. Впрочем, их понимание религии может быть достаточно далеко от традиционных догм, однако пока это остаётся оплотом их борьбы за человечество, мало кто из подобных пророков, выкрикивающих истины с пересечения улиц, будут заботиться о регулярности своей “паствы”. Многие из них видят перед собой лишь разложение, серу, огонь и проклятия, а потому в основном их речи направлены на предсказание скорой гибели мира. Другие проповедуют нео-гностицизм, призывая к борьбе против зла, которое несут материальные блага, и укоряют бездушных слепцов, которые преследуют их.

Описание: Уличные проповедники часто покрыты грязью, имеют диковатый взгляд и обветренные лица. Они могут носить щитки, провозглашающие грядущую Геенну, или отчаянно прижимать к груди Библию.

Советы Рассказчику: Будучи бездомными (а зачастую и невменяемыми), уличные проповедники часто сталкиваются с тем фактом, что прохожие их игнорируют. Таким образом, если они становятся свидетелями тех или иных событий, то участники этих событий могут даже и не считать их потенциальными свидетелями. Поэтому когда уличный проповедник начинает вещать о “падших ангелах, которые обречены блуждать среди живущих”, возможно, у таких утверждений есть и вполне реальные основания.

Способности

Выживание (запас дайсов 4) - Многие бродяги хорошо знают местность, в которой они живут, что позволяет им быстро найти дорогу в случае необходимости.

Оккультизм (запас дайсов 3) – Бездомные, и в особенности проповедники, ставшие свидетелями странных событий где-нибудь в глубине тёмных переулков, в какой-то мере привычны к паранормальным явлениям и часто трактуют их в религиозном ключе. Их удивительная способность проникать в суть всевозможных феноменов может помочь им добиться истинного понимания тех событий, к которым пресытившиеся не-жизнью Сородичи слишком привыкли, чтобы понимать их в полной мере.

Знание улиц (запас дайсов 5) - Как правило, бездомные имеют хорошее представление о том, кто и чем занимается в том или ином районе, что чаще всего продиктовано обыкновенным стремлением прожить ещё один день. При достаточном основании они могут поделиться с другими тем, что видели сами.

Боевые персонажи

Ниже приведены примеры недружелюбно настроенных персонажей, с которыми игроки могут столкнуться в той или иной части истории.

Беглый гуль

Реплика: *“Ты можешь сам передать мне то, что мне нужно, или я заберу это силой. Выбор за тобой”.*

Биография: Беглые гули знают, каково служить вампиру рабом - в их жизни этого было достаточно. Как бы то ни было, он избежал подчинения своему хозяину и теперь играет по своим правилам. Но проблема в том, что он зависим или просто привычен к тому, что он получал в качестве гуля. А кроме того, он чудовищно одинок. Он ищет вампиров, чтобы убить их или поторговаться с ними, однако его конечной целью всегда остаётся Витэ. Он коварен, хитёр и всегда находится настороже, чего требует само его существование.

Описание: У беглого гуля слегка диковатые, охотничьи черты лица. Он мог долгое время не мыться и не притрагиваться к зеркалу. Он всю свою жизнь посвятил охоте на вампиров, однако он понимает, что слабее своей добычи, и это видно по его внешности. Хотя его нельзя назвать беззащитным, он не ровня вампиру в открытом бою, а потому он вынужден скрываться в тених и носить соответствующую одежду.

Советы Рассказчику: Истории беглых гулей варьируются не меньше, чем биографии солдат удачи. Скорее всего, за таким гулем идёт кровавая охота по меньшей мере в одном домене, а потому помогать ему было бы слишком опасно. Однако, скорее всего, он многое знает об отдельном Сородиче и путешествовал больше, чем сами вампиры, а потому он может что-нибудь рассказать о других доменах и территориях. Впрочем, стоит ли рисковать ради такой информации?

Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 3, Решительность 4, Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 4, Внушительность 2, Манипулирование 2, Самообладание 2

Навыки: Борьба 2, Ремесло 3, Вождение 2, Расследование 1, Кража 1, Убеждение 2, Скрытность 3, Знание улиц 1, Выживание 2, Холодное оружие 2

Преимущества: Ресурсы 2

Воля: 6

Нравственность: 6

Добродетель: Благоразумие

Порок: Гордыня

Инициатива: 4

Защита: 2

Скорость: 9

Витэ/Витэ за раунд: 4/1 (здесь указано только Витэ, использующееся для активации Дисциплин, а не количество крови в теле беглого гуля)

Оружие/Атака:

Тип	Урон	Особенность	Запас дайсов
Кол	1(Л)	Должен метить в сердце	1
Броня: Нет			
Здоровье: 9			
Дисциплины: Ясновидение 1, Мошь 3			

Фанатик Своры Белиала

Реплика: “Сдохни, ублюдок!”

Биография: К чёрту законы Князя - участники демонической секты, известной как Свора Белиала, всегда плевали на устоявшийся общественный порядок и делали то, что им нравится. Они могут действовать тайно или открыто, однако их безрассудные желания всегда одинаковы. Хотя редкие члены этой организации могут вступить в переговоры с более "цивилизованными" Сородичами, хоть сколько-нибудь прочного мира между этими группами никогда не будет. Рано или поздно одна из встреч между ними закончится кровопролитием.

Описание: Из-за своих разногласий с другими ковенантами представители Своры Белиала почти всегда обладают хорошими боевыми навыками. Их поведение может варьироваться от затаённой вражды до открытой, однако они всегда готовы броситься в бой. При этом они достаточно редко используют современное оружие, поскольку мало кто среди них обладает связями, позволяющими его приобрести. Впрочем, многие теоретики Проклятых до сих пор спорят, является ли это вопросом личного предпочтения или сознательным выбором в пользу оружия, наиболее эффективного против других Сородичей.

Советы Рассказчику: Хотя представители Своры Белиала нередко находятся в меньшинстве, их деятельность трудно проигнорировать. Они больше всего подходят типу историй, который можно условно обозначить системой "найти и уничтожить" - то есть такой, в которой враг - это враг, а не многогранный персонаж, характерный для большинства хроник **Vampire**. Представители Своры могут служить хорошим примером противников или стимулов, заставляющих персонажей искать союзников среди бывших соперников перед лицом общего врага.

Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 3, Решительность 3, Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 3, Внушительность 4, Манипулирование 2, Самообладание 2

Навыки: Атлетика 2, Борьба 3, Вождение 1, Кража 2, Скрытность 1, Знание улиц 2, Холодное оружие 3

Преимущества: Союзники (Сатанинский культ) 3

Воля: 5

Человечность: 5

Добродетель: Стойкость

Порок: Гнев

Инициатива: 4

Защита: 2

Скорость: 10

Сила Крови: 2

Витэ/Витэ за раунд: 11/1

Оружие/Атака:

Тип	Урон	Размер	Особенность	Запас дайсов
Мачете	2(Л)	2		8
Кол	1(Л)	1	Должен метить в сердце	

Броня:		
Тип	Рейтинг	Защита
Штраф		
Толстая/клёпаная кожа	1/0	0
Здоровье: 8		
Дисциплины: Стремительность 2, Сопротивление 2, Мощь 1		

Опыт

Благодаря опыту люди учатся и получают новые навыки. Они узнают что-то новое: иногда этому способствует образование, иногда - школа жизни. Вампиры в этом вопросе не исключение. За годы и столетия своего существования они учатся на своих победах и ошибках, оттачивают Дисциплины и врождённые навыки и порой даже повышают силу своей личности или воли в конфликтах, наполняющих Пляску Смерти. Вампиры используют систему опыта, аналогичную той, что была представлена в **World of Darkness Rulebook** (больше информации можно найти на **стр. 39** указанной книги).

Основная часть приобретённых навыков описывается характеристиками и другими аспектами игровой механики. Однако нельзя забывать и о том, что за время участия в хронике игрок и сам больше узнаёт о Сородичах, Море Тьмы и опасностях Пляски Смерти. Если персонаж на своём горьком опыте выяснил, что не стоит говорить Князю, что он идиот, вам не нужны специальные характеристики, отражающие его новый опыт. То же относится к персонажу, который узнаёт, что даже у материнской любви есть пределы, если её ребёнок - вампир. Подобные трансформации следует отыгрывать безо всякого отношения к игромеханике.

Однако некоторые изменения в образе персонажа можно измерить и в числовых значениях. При должной практике персонаж может научиться лучше управляться с машиной, стать более убедительным, привыкнуть к использованию компьютера или огнестрельного оружия. Он даже может стать сильнее и сообразительнее, закалить свою волю и научиться бороться со Зверем. Характеристики персонажа меняются. В **Vampire: The Requiem** используется система очков опыта, позволяющая отражать эти изменения. Очками опыта награждается любой игровой персонаж, участвующий в историях. Он тратит их на улучшение имеющихся способностей или приобретение новых, показывая, чему он научился благодаря своим действиям и усилиям. Так персонаж становится более компетентным в той или иной области и обретает способность преодолевать всё более трудные препятствия в следующих историях.

Распределение очков опыта

Очки опыта распределяет Рассказчик в конце каждой главы - то есть, как правило, в конце сессии. Если глава занимает более одной сессии, то очки опыта распределяются только тогда, когда она завершится. Если вся история заняла одну сессию, игроки получают опыт с её окончанием. Рассказчик может наградить игроков и большим количеством очков опыта, если история была чрезвычайно долгой или заняла внушительное количество сессий (см. приложение "**После истории**" на **стр. 217 World of Darkness Rulebook**, чтобы больше узнать об этом методе распределения опыта).

Персонажи могут получить опыт по следующим причинам:

- **Автоматически:** Все мы учимся на победах и ошибках - своих и чужих. Поэтому каждый игрок получает одно очко опыта за участие в сессии.

- **Обучение:** Спросите каждого из игроков, чему его персонаж научился в течение этой главы. Он мог получить важную информацию о деятельности другого Сородича, о той стороне смертной жизни, с которой он прежде не сталкивался или о других интересных деталях и фактах. Аналогично, он, мог извлечь урок, раскрывающий ему собственную личность, его нравственные пределы и истинные стремления. Если

Рассказчик согласен с приведёнными доводами, то персонаж получает ещё одно очко опыта.

- **Отыгрыш:** Игрок может получить ещё одно очко опыта, если особенно хорошо вжился в роль своего персонажа. Он не только подарил удовольствие другим игрокам, но и показал достоинства и недостатки характера своего персонажа. Он не делал ничего такого, чего бы не сделал его герой. Игрок пользовался только тем, что было известно его персонажу, не прибегая к внеигровой информации, или придерживался принципов своего персонажа даже тогда, когда это могло обернуться против него.

- **Опасность:** Персонаж взял на себя большой риск и проявил храбрость. Опасные ситуации бросают вызов самой способности персонажа трезво оценивать ситуацию и использовать свои ресурсы с умом. Опасность может включать смертельную схватку или ограничиваться социальным риском: преодоление страха перед потерей авторитета, финансовым крахом или личным горем заслуживает не меньшего уважения, чем участие в схватке или перестрелке. Игрок получает одно очко опыта за отвагу персонажа. Тем не менее, старайтесь не позволять игрокам превратить это правило в оправдание бессмысленного риска и идиотских поступков. Поиск опасности без веского на то основания - не отвага, а самоубийственная глупость... или попытка играть ради игромеханики, а не отыгрыша. (Не забывайте, однако, что в некоторых случаях самоубийственная глупость может быть частью хорошего отыгрыша).

- **Высший класс:** Иногда персонаж придумывает решение проблемы, которое никому до этого не приходило в голову. Иногда персонаж делает то, что заставляет других игроков вскочить из-за стола и аплодировать стоя. Иногда персонаж совершает поступок, который неожиданно углубляет драматическую ситуацию или открывает совершенно новое, интереснейшее направление для всей котерии. Когда персонаж просто делает что-то по-настоящему классное, будет вполне справедливо наградить его дополнительным очком опыта - или даже двумя.

- **Решение:** В конце длинной истории Рассказчик может наградить игроков дополнительными очками опыта, если они добились особенного успеха. Прошли ли они черед все испытания? Достигли ли они большинства своих целей, смогли ли они направить историю в драматическое русло? Может, они (и, таким образом, их персонажи) придумали хитрый план или проникли в самую суть конфликта, что позволило всей котерии выжить и добиться успеха? В таких ситуациях Рассказчик может наградить каждого игрока одним, двумя или даже тремя очками опыта.

Имейте в виду, что количество очков опыта может повлиять на течение всей хроники в целом. Если вы будете распределять слишком мало очков, персонажи будут развивать свои характеристики крайне медленно, что может расстроить ваших игроков. Их персонажи прошли через всё это, чтобы достигнуть столь немногого? Распределение слишком большого количества опыта может привести к другим проблемам, поскольку герои быстро станут влиятельнее любого из их конкурентов. Двухсотлетний Князь города едва ли покажется им внушительной фигурой, если он будет обладать меньшим числом Дисциплин, чем они сами. Приобретение двух-четырёх очков опыта за каждую главу позволяет игрокам повышать одну характеристику за каждые две или три главы, что отражает медленный, но постоянный рост их способностей. Если вы по какой-то причине хотите, чтобы персонажи развивались быстрее, просто добавьте ещё немного опыта.

Однако делайте всё возможное, чтобы поддержать баланс между игроками. Если один персонаж (а потому и его игрок) получит больше очков опыта, чем другие, то остальные игроки могут решить, что у вас появился любимчик. Если один персонаж раз за разом получает меньше опыта, чем рассчитывал его игрок, то вы очень скоро вызовете его недовольство. Некоторые персонажи действительно могут получить больше очков опыта, чем другие, в конце той или иной сессии, однако удостоверьтесь, что в целом за хронику игроки получают приблизительно одинаковое количество опыта.

Иногда это может быть нелегко. Некоторые игроки действительно лучше отыгрывают свою роль, чем другие. Они чаще придумывают хорошие планы или имеют другие достоинства, которые увеличивают возможности их персонажей. Повысьте для них планку. Даже хороший план от игрока, полного блестящих идей, не заслуживает большего внимания. А если всё же заслуживает, то убедитесь, что вы не упускаете из виду и заслуги других игроков.

Использование очков опыта

Каждый игрок должен подсчитывать, сколько опыта заработал его персонаж (в листе персонажа для этого выделена небольшая секция). Когда у него накапливается достаточно много очков, он может потратить их на улучшение характеристик, повысив уже имеющиеся или приобретя новые Навыки или Дисциплины.

Врезка "Цена в Очках Опыта" показывает, за какое количество опыта можно повысить или приобрести ту или иную характеристику. Некоторые из них стоят больше, чем другие. Эта разница отражает простоту или сложность приобретения пунктов в этих характеристиках. Например, улучшать Навыки сравнительно легко. Персонажи часто увеличивают свои Навыки благодаря практике. Учителей найти тоже не так уж трудно. Для приобретения некоторых Навыков персонажи, по сути, могут просто пойти в вечернюю школу и получить необходимые знания и умения. А вот развитие Дисциплин требует куда больших усилий. В общественных колледжах не ведутся курсы по Доминированию или практике Фивейского Чародейства. Персонажи должны найти других Сородичей, которые согласятся обучить их, иначе им придётся самим в течение долгого времени оттачивать своё мастерство методом проб и ошибок.

Стоимость повышения уже имеющейся характеристики представляет собой множитель, который применяется к её новому значению. Так, чтобы повысить Силу героя с 3 до 4, необходимо потратить 20 очков опыта: 4 (новое значение) умножается на фактор, равный пяти. Покупка первого пункта любого Навыка стоит три очка опыта (новое значение 1, умноженное на фактор 3).

Особый случай представляет Воля Сородичей. Персонажи могут понизить значение Воли посредством Обращения потомка или в силу других обстоятельств. Игроки могут вернуть потерянное значение Воли за очки опыта, однако никогда не могут повысить её показатель выше суммы Решительности + Самообладания персонажа. Вампир, стремящийся укрепить свою Волю, так или иначе должен повысить один из этих Атрибутов (в случае чего Воля повышается автоматически). Смертные (а потому и гули) не могут покупать очки Воли за опыт. Их показатели Воли можно поднять только через увеличение Решительности или Самообладания.

Игроки не могут использовать очки опыта в ходе истории. У персонажа просто нет времени на то, чтобы изучать новые Навыки, приобретать Преимущества или практиковать Дисциплины. Это ограничение направлено в том числе и на то, чтобы помешать игрокам решить игровые трудности простым вложением очков опыта в повышение характеристик.



Цена в Очках Опыта

Характеристика	Цена
Атрибут	Новый пункт x5
Навык	Новый пункт x3
Специализация навыка	3 очка
Клановая или династическая Дисциплина	Новый пункт x5
Другая Дисциплина*	Новый пункт x7
Фивейское Чародейство или Ритуал Круака	Уровень ритуала x2
Преимущество	Новый пункт x2

Сила Крови
Человечность
Воля

Новый пункт x8
Новый пункт x3
8 очков

*Включая Кольца Дракона. Развитие Колец Дракона подробно описано на **стр. 218**.



Во что вложить опыт?

Хотя игроки сами решают, куда потратить очки опыта своих персонажей, Рассказчик сохраняет за собой право вето. Когда игроки распределяют полученные очки, им следует вкладывать их в те характеристики, которыми они пользовались на протяжении последних историй. Если персонаж уже давно не имел дела с академическими исследованиями, то с чего бы уровень его Образования увеличился? Если за последние несколько историй он не имел возможности использовать Анимализм, то как он мог отточить свое мастерство? Даже неудавшаяся попытка использовать ту или иную характеристику может оправдать её повышение, потому что герой принял во внимание свою ошибку - однако даже тогда значительные прорывы в той или иной области требуют должного объяснения.

В первую очередь это правило касается Человечности персонажа. Герой, недавно спаливший дотла сиротский приют, выпил досуха свою мать и замучил несколько человек, выбивая из них информацию, едва ли имеет право улучшить значение Человечности.

В большинстве случаев Рассказчик может позволить игрокам повышать или приобретать те характеристики, которые им нужны, если только игрок может дать этому изменению правдоподобное объяснение. Игроки не должны чувствовать над собой руку Рассказчика, вынуждающего их развивать персонажа в направлении, которое им неинтересно. Поэтому просто спросите каждого игрока, что его персонаж сделал для подавления Зверя, если он хочет стать человечнее, как он пытался расширить свою эрудицию, если его персонаж претендует на высокое Образование, или откуда у него новые контакты, которыми он не обладал ещё в прошлом месяце. Лучшее всего будет, если игрок заранее предупредит Рассказчика о том, какую характеристику он планирует увеличить в дальнейшем. В таком случае Рассказчик сможет придумать возможности обучения и применения этой характеристики в ближайшей истории. Желание игрока увеличить способности или нравственность своего персонажа может даже лечь в основу побочной истории.

Особый случай - Физические Атрибуты. Тело вампира сопротивляется даже малейшим изменениям, так что когда игрок вкладывает очки опыта в то, чтобы стать быстрее, крепче или сильнее, физически персонаж не становится более гибким (как в случае с повышением Ловкости) или крупным (как в случае с Силой или Выносливостью). В сущности, тело Сородича остаётся прежним, однако сверхъестественная природа вампира способна усилить его потенциал.

Обратите внимание, что повышение Атрибутов влечёт за собой увеличение характеристик, которые от них зависят. Так, повышение Выносливости персонажа увеличивает его Здоровье, а повышение Решительности аналогично повышает значение его Воли.

Приобретение новых характеристик, будь это Навыки или Дисциплины, должно отражаться в истории. Некоторые характеристики, вроде нового языка или основ программирования, персонаж может приобрести своими силами, однако самообучение занимает немало времени. Игрок должен объяснить, как его персонаж получил способность, которой у него не было раньше, и как время, потраченное на тренировку, сочеталось с охотой и другими сторонами его Реквиема.

Для повышения многих Навыков, Преимуществ и Дисциплин персонаж должен найти учителя. Например, персонаж, никогда не державший в руках меча, просто не сможет обучиться парированию (Специализация Холодного оружия) без тренера и

партнёров по спаррингу. Это вдвойне относится ко всем Дисциплинам, кроме Мощи, Стремительности и Сопротивления. Изучение новой Дисциплины означает, что персонаж приучает силу своей крови к тем видам мистического проявления, с которыми персонаж никогда прежде не сталкивался и которые, вероятно, до этого ему было трудно даже вообразить. Ни один смертный не сможет помочь ему. Он обязан найти другого вампира, который согласится объяснить ему, как работает Дисциплина. Во многом ему может помочь наставник, однако даже наставники ограничены своими собственными умениями. Что ещё важнее, наставники часто требуют плату за потраченное время и приложенные усилия.

Изучение новой Дисциплины, ритуала или Кольца Дракона может стать историей само по себе, поскольку герой должен найти себе опытного наставника, договориться о том, что он должен будет сделать взамен, и довести это дело до конца. У наставника есть враги? Они становятся врагами персонажа. Сир или наставник героя оскорбил важную шишку? Персонажу, возможно, придётся успокоить чьё-то уязвлённое самолюбие. Или, может быть, он предложит наставнику помощь в исполнении его обязанностей. В дополнение ко всему, изучение некоторых Дисциплин неразрывно связано с ужасом и вопросами доверия между учеником и наставником. Предположим, наставник говорит персонажу, что для изучения основ Доминирования ученик должен на себе испытать, каково это - оказаться во власти Сородича и пережить искажение воспоминаний. Насколько он доверяет своему учителю? К какой хитрости он прибегнет для получения гарантии, что наставник не станет использовать его в качестве своей пешки?

Кроме того, некоторым Преимуществам просто нельзя научиться. В частности, Физические Преимущества могут быть куплены только в момент создания персонажа - и никогда больше. Логично, что даже благодаря высокому опыту персонаж не может стать гигантом, получив дополнительный пункт в Размёре.

*Как у Христа была своя Голгофа, так и у меня есть своя:
Ночь, и голод, и голос Врага соблазняли меня величайшим злом. Такова гора, на
которой я обитаю, и таковы стены дома, в котором я дремлю.*

Завет Лонгина

*Я слышала, что Обращение уподобляют первородному греху и что проклятие
Сородичей якобы сохраняет свои качества из-за того, что оно передаётся от Сиры к
потомку, а от потомка – к другим вампирам. Все эти ложные, богобоязненные
утверждения не учитывают ту силу, которая заключена в самой Крови. Мы не связаны
грехами отцов. Мы можем управлять своими пороками, превращая их в часть стоящего
перед нами выбора.*

Доктор Миранда Эстес, “Жизнь после смерти”

Приложение первое: Родословные и уникальные Дисциплины

Кровь соединяет нас двойными узами:

Мы родня по крови, и мы вместе пролили кровь.

Жан-Поль Сартр, “Мухи”

Невзирая на то, что каждый вампир хотя бы по крови принадлежит к одному из пяти великих кланов, некоторые семьи Проклятых образуют отдельные родословные. Кроме того, Дисциплины основных пяти кланов составляют далеко не полный список мистических сил Сородичей.

Некоторые родословные играют в обществе Проклятых лишь социальную роль. Существуют вампиры, которые предпочитают называть себя отпрысками выдающегося Сородича, прославившегося многие столетия назад, вместо того чтобы видеть в себе рядовых представителей Гангрел, Мехет, Носферату или другого стандартного клана. К возникновению некоторых родословных может привести и бесчестье, связанное с судьбой одного из их представителей. В этом случае та или иная семья вампиров оказывается в чёрном списке у членов своего клана, и этот позор передаётся потомкам бесславного Сира из поколения в поколение. Если старейшина и его потомки вступают в ряды ковенанта, традиционно несвязанного с их кланом, эту семью также могут назвать родословной, дав ей определённое имя. Подобные “родословные” не влияют на характеристики своих представителей.

Тем не менее, когда Проклятые говорят о феномене родословных, обычно они имеют в виду династию, качества или природа которой значительно отличаются от характеристик родного клана. По-настоящему уникальные родословные выделяются дополнительной Дисциплиной, нехарактерной для её клана, другими врождёнными слабостями или одновременно и тем, и другим.

В наиболее ярких случаях представители родословных используют Дисциплины, малоизвестные за пределами их династии. Некоторые родословные даже владеют силами, которые не имеют ничего общего с тем, что было известно обществу Проклятых ранее.

Использование новых родословных и Дисциплин позволяет Рассказчику придать своему Миру Тьмы индивидуальный характер. Пять основных кланов и их Дисциплины олицетворяют образ вампира в том виде, в котором он появлялся в тех или иных произведениях масс-культуры: порочный аристократ, чувственный хищник, уродливый монстр и так далее. Родословные позволяют придать вампирам более чёткие или даже экзотические черты независимо от того, где вы черпаете вдохновение – в устном народном творчестве, современной фантастике или собственном воображении. Что важнее всего, неизвестные родословные и Дисциплины окутывают Мир Тьмы атмосферой таинственности. Даже тот, кто читал все представленные в игре дополнения, никогда не сможет узнать всего о загадочном мире Проклятых.

Для начала мы представляем вам пять родословных и две уникальные Дисциплины, которые вы можете использовать в своей хронике. В приложении также рассказывается, как создавать свои собственные родословные и Дисциплины, используя Бруха, Буракумин, Малковиян, Морбус и Тореадор в качестве примеров²³.

²³ В описании родословной Морбус используются фрагменты из перевода Русской Борзой. В описании родословной Тореадор и уникальной Дисциплины Морбус – *the Cachexy* – использован отредактированный текст этого же переводчика.



Игра за представителя родословной

Кровь той или иной родословной открывает вампиру доступ к династической Дисциплине (которая с точки зрения игромеханики считается четвёртой "клановой"). Также она наделяет вампира отдельной слабостью, дополняющей его клановый недостаток.

Больше подробностей можно найти на **стр. 388**.



Bruja

Shit, the guy's still back there after a mile and a half! Now that's some quality barbed wire!

Бруха

Класс, видали, этот чувак тащится за нами уже полторы мили! Вот что называется добротная колючая проволока!

Родословная, получившая имя Филос дес Бруха (или Отродья Бруха, и даже попросту Бруха), напоминает ночной кошмар, вырвавшийся из наркотических галлюцинаций 60-ых. Под этим именем скрывается байкерская группировка вампиров, гулей и горстки кровавых кукол, образующих банду грязных и необузданных монстров в кожаных куртках, с заходом солнца разрывающих тишину американского юго-запада на громыхающих чёрных байках. Тем, кто ни разу с ними не сталкивался, Бруха могут казаться довольно забавными – только это отнюдь не безмозглый воскресный клуб для усталых мужчин за сорок и не очередной “Биг Ред Машин”, глубоко застрявший в коммерции. Эти парни – настоящая саранча, которой всегда будет плевать на вас и на политику остальных Сородичей вместе с их драгоценными Традициями.

Впервые банда сформировалась в поздние сороковые, собравшись вокруг фигуры харизматичного, но жестокого панка по имени Карлос Сааведра. Ещё со времён Великой Депрессии этот ленивый, вечно голодный сирота отличался склонностью к незначительным правонарушениям, волчьей жестокости и возрастающей тяге к насилию. Тем не менее, сколько бы из его сообщников ни попадали под расправу и ни пополняли ряды малолетних преступников в полицейских архивах, сам Карлос ни разу не привлекал внимания органов, не попадал под арест и даже никогда не получал обвинений в совершённых им преступлениях. Фантастическое везение стало причиной его детского прозвища Ихо де Бруха - “Ведьмин сынишка”, - которое позже было сокращено просто до “Бруха”. Впрочем, способность Карлоса избегать неприятностей не могла длиться вечно. Вскоре его забрали в военное подразделение, где он должен был оставаться на время войны, но откуда его, тем не менее, вскоре выгнали за бесконечное пьянство и абсолютную непригодность. Он с позором вернулся на родину, где стал членом байкерской группировки “Бухие бойцы”.

Всего несколько лет спустя он привлёк внимание бунтаря из клана Гангрел, увидевшего в Карлосе “Бруха” Сааведре послушное, но чертовски опасное оружие, при помощи которого можно будет диктовать собственные условия влиятельному правителю его родного домена. Он Обратил Карлоса и попытался увлечь его идеалами Картианцев – но только затем, чтобы обнаружить, что Сааведре на это попросту наплевать. Бруха воспринял свои вампирические способности как новообретённое могущество и поспешил обратно в банду, чтобы наградить этим “даром” шестерых лучших друзей и соратников. Эти семеро отделились от группировки “Бухих бойцов”, чтобы сколотить собственную банду, получившую имя “Филос дес Бруха”²⁴. Когда Сир Карлоса выследил необузданного потомка и попытался исправить свою ошибку, вся банда накинулась на него, и Карлос диablerизовал его на месте.

С тех банда понемногу становилась всё больше и агрессивнее. Если когда-то в неё входили лишь семеро бунтарей, среди главных проступков которых числился вандализм, нападения и нарушение общественного спокойствия, то теперь она превратилась в весьма обширную криминальную структуру. Её участники зашибали деньги на сутенёрстве, наркоторговле, поставке оружия, вымогательстве, контрабанде, заказных убийствах и перевозке нелегальных иммигрантов через границу – и это лишь краткий перечень

²⁴ Дословно – “Сыновья Ведьмы” (порт.)

деятельности Бруха. Преступный бизнес обеспечивал их заказчиками и потенциальными жертвами, что, тем не менее, представляло немалый риск нарушения Маскарада, поскольку над Бруха всё время висела опасность привлечь внимание местных и федеральных властей.

Что ещё хуже, пять лет назад сам Бруха исчез, что отнюдь не способствовало усмирению банды. Перед уходом он настоял на том, чтобы его последователи старались быть хоть немного сдержаннее в питании, и даже порекомендовал им держать Силу Крови в узде, чтобы голод всегда можно было утолить кровью животных. Однако как только он перестал показываться на глаза участникам группировки, все бывшие ограничения словно ветром сдуло, и теперь лишь вопрос времени, когда эта банда обрушится на изолированные юго-западные городки подобно толпе возрождённых викингов, убивая всех, кто попадётся им на глаза, и не оставляя за собой камня на камне. Вполне возможно, что несколько повзрослевший Карлос Сааведра увидел, как этот жуткий потенциал зарождается в его банде, и бросил её в порыве отвращения – впрочем, не менее вероятно, что один или два его вероломных товарища сами вырвали инициативу из его рук.

Как бы то ни было, в наши дни родословная процветает, и даже самые молодые, вспыльчивые и недальновидные представители Бруха с гордостью прославляют ту ненасытность, свободомыслие и разгульность, которые сопровождали и жизнь самого Сааведры до его исчезновения. Во имя своего основателя Бруха делают всё, чтобы превратить банду в символ несокрушимой силы и вечной свободы.

Родной клан: Гангрел

Прозвище: Сброд

Ковенант: В сущности, родословная зародилась только недавно и ещё слишком мала, чтобы затронуть все ковенанты. Большинство её членов преданы только собственной банде и идеалам своего основателя – да и то лишь отчасти, нередко дополняя их собственными соображениями. Хотя технически это позволяет отнести всю родословную к отстранившимся (или независимым, поскольку этот термин гораздо ближе характеру Бруха), время от времени представители родословной выбирают собственный путь и присоединяются к одному из пяти ковенантов. Некоторые члены банды почему-то вбили себе в голову, будто сам Карлос примкнул к Ордо Дракул и не вернётся обратно, пока не станет чем-нибудь принципиально иным. Этот слух вдохновляет кое-кого из пресыщенных своим Реквиемом (или попросту легковых) дезертиров повторить предполагаемый путь своего основателя. Другие пытаются связать свои судьбы с Колдовским Кругом, полагая, что прозвище Бруха дано им не просто так. Привыкшие к более рациональному мышлению члены банды поддерживают контакт с Картианцами, предлагая им помощь тогда, когда члены этого ковенанта решаются потеснить старейшин и соглашаются закрыть глаза на характер Бруха взамен на их помощь. Порой пресловутые идеалы Картианцев приобретают черты революционного пламени, и в этом случае чрезвычайно харизматичный лидер может заставить неопытного и легковозбудимого Бруха примкнуть к движению. Однако пока ещё ни один Бруха не попадался на крючок Инвиктус и Ланцеа Санктум, если не считать тех, кому промыли мозги, пригрозили шантажом, предложили участие в тайнствах или попросту не оставили выбора, затащив в организацию силой. По большей части, Бруха стараются как можно дальше держаться от этих двух ковенантов, поскольку в обратном случае опытные старейшины Первой Знати или Благословенных (а может, и тех и других) развалят деятельность всей банды. Даже сам Бруха при всей своей баснословной удаче не позволял себе так рисковать.

Внешность: В большинстве представителей Бруха течёт кровь белых, чёрных, латиносов - или метисов, в любой комбинации сочетающих в себе первые три элемента. Как правило, это крупные, шумные, волосатые, татуированные, патлатые, пирсингованные с головы до ног и замызганные дорожной грязью (если не кровью после небрежной охоты) ребята. Их гардероб вызывает сильнейшие ассоциации со всеми байкерскими фильмами, какие только выходили на экраны с 50-ых годов. Они носят

толстые кожанки или джинсовки, шипованные сапоги, металлические шлемы (хотя последнее далеко не всегда), стёртые джинсы и майки, если не считать дополнительных “аксессуаров” наподобие авиационных очков, проклёпанных кожаных перчаток без пальцев, железных цепочек и бандан, помогающих защитить себя от летящей пыли. Никто из Бруха не носит отличительных знаков, свидетельствующих о членстве в банде, однако их численность ещё не настолько выросла, чтобы основные участники группировки перестали узнавать друг друга в лицо. И само собой, ни один уважающий себя Бруха ни на что не пересядет со своего огромного, ревущего американского байка – никаких японских поделок – и уж тем более не забудет поддерживать его в полной боевой готовности. Бруха можно сколько угодно называть сбродом и мусором, но и у них есть свои стандарты.

Убежище: Бруха содержат и/или финансируют несколько придорожных домов за городом и ряд заброшенных гостиниц где-нибудь в юго-западном захолустье США. Такие убежища были либо оплачены грязной валютой, полученной за поставку наркотиков, либо отобраны в качестве платы за крышевание. Полученную недвижимость Бруха превращают в удобные, защищённые от солнца ночлежки. В этих зданиях не на что смотреть, и на легальном рынке их ценность близится к нулевой отметке – однако их также нельзя найти на любой существующей карте и, в дополнение ко всему, обычно они расположены на удобном для езды расстоянии если не друг от друга, то хотя бы от превосходных мест для гулянки, выпивки и хорошей драки.

Происхождение: В настоящее время размер группировки ещё позволяет Бруха соблюдать строгое правило, запрещающее им Обращать новых членов до тех пор, пока не исчезнет кого-нибудь из текущих участников банды. Однако время от времени это правило нарушают, и в таком случае Обращение получают люди, приблизившиеся к стилю банды уже в своей смертной жизни. Другими словами, потенциальный Бруха должен быть мускулистым, крепким, пропахшим бензином сукиным сыном (или же просто сукой), которому по душе мысль, что ему дают шанс пить кровь и пускать её окружающим до скончания времён. Нередко Бруха ищут себе потомков среди своих криминальных контактов (хотя не реже они просто скрепляют их верность Винкулумом) ради собственной выгоды. Кроме того, некоторые из действительно крутых неонатов были случайными автостопщиками, семьяниками или копами, которых Сир Бруха решил посадить на свой байк, попутно сделав своими потомками из какой-то жестокой прихоти.

Невзирая на этот принцип, Бруха довольно наплевательски относятся к принятию в банду тех представителей клана Гангрел, которых они не встречали раньше – в конце концов, это и так случается слишком редко. Всё, что требуется от потенциального Бруха, – это заслужить уважение местного главаря банды (нередко – выдержав избиение этой бандой) и доказать свою связь с кровью самого Бруха, после чего оседлать мотоцикл и прокатиться навстречу своим новым братьям и сёстрам. В целом ничего сложного, однако если другим членам банды он не понравится, то его вернут к предыдущему шагу с избиением.

Создание персонажа: Типичного Бруха трудно назвать светилом науки, однако рассматривать банду как сборище ограниченных обезьяноподобных громил также было бы крупной ошибкой. Само собой, в родословной хватает и рядовых налётчиков, однако её номинальные лидеры часто бывают харизматичны и политически подкованы в той же (если не большей) степени, что и крепки физически. А потому Физические и Социальные Атрибуты Бруха идут практически нога в ногу, хотя Ментальные Атрибуты этих вампиров действительно зачастую ослаблены. Большинство Бруха в первую очередь полагаются на Физические Навыки, распределяя Ментальные и Социальные в зависимости от своего характера. Всевозможные Социальные Преимущества помогают отразить размах криминальной деятельности Бруха, включая ту власть и силу, которую они имеют в притесняемом ими обществе. Кроме того, персонажу имеет смысл поднять

Силу Крови хотя бы до двух, поскольку в обратном случае он будет обыкновенным панком из клана Гангрел.

Династические Дисциплины: Анимализм, Превращение, Сопротивление, Мощь.

Слабость: С самого начала следуя идеалам полной свободы и не заботясь ни о чём, кроме собственного благополучия, Бруха страдают от тех же звериных страстей и повадок, которые тяготеют и над их предками Гангрел. Однако их хищническая беззаботность оставляет глубокий след на характере Бруха, влияя на их привычку питаться. Подобно множеству хищников царства животных, Бруха хватаются за любую возможность каждую ночь напиваться вдоволь вместо того, чтобы просто поддерживать общее чувство сытости. В результате игрок получает штраф -3 на броски сопротивления Прожорству (голодному безумию).

Организация: По большей части, способность Бруха придерживаться какой-либо внутренней организации ограничена несколько расширенным самовосприятием каждого Бруха как члена крупной стаи. Ближайшие спутники Карлоса Сааведры в данный момент стоят у руля всей банды – однако такое положение дел продлится лишь до тех пор, пока Карлос не решит, что пришло время вернуться и вновь оседлать свой байк вместе с другими парнями. Лидеры банды соперничают друг с другом за превосходство, и их конкуренция разделяет общество Бруха на разные лагеря - что, впрочем, ничуть не мешает банде выступать против всего остального мира единым фронтом. Бруха практически единодушно смыкают ряды при появлении чужаков, пытающихся помешать их деятельности, и даже редкие ссоры, вспыхивающие между членами банды, почти всегда разрешаются обыкновенным ударом бейсбольной битой в челюсть или пружинным ножом под рёбра.

Концепты: Кабацкий задира, сутенёр, заведующий кровавыми куклами, койот²⁵, поставщик наркоманской крови, перевозчик наркотиков, торговец наркотиками, рэкетиры, спец по мотоциклам, вечный омега-самец.

²⁵ На жаргоне койотами называют тех, кто организует нелегальный переход через границу.

BURAKUMIN

DO YOU CONSIDER ME UNCLEAN BECAUSE YOU FIND MY PROFESSION OR MY NATURE ABHORRENT?
REGARDLESS, I AM PREPARED TO FIND YOUR ANSWER IRONIC.

Буракумин

Ты называешь меня “нечистым” из отвращения к моей профессии или к моей натуре? Как бы то ни было, думаю, твой ответ будет смехотворен.

Родословная Носферату, вошедшая в мир Сородичей под названием Буракумин, зародилась ещё в феодальной Японии среди представителей одноимённой касты. По законам Синто и буддийских религий эти смертные считались "духовно нечистыми" и находились гораздо ниже самураев, солдат, священников и даже скотников. Они выделывали и дубили кожу, работали на скотобойнях и обрабатывали тела усопших. Людей, зарабатывающих себе на жизнь этими ремёслами, объявляли “нечистыми” и по закону ставили ниже любых других социальных слоёв. Они кучковались в небольших деревнях вдалеке от своих бедных духом соседей. (В приблизительном переводе слово "буракумин" означает "житель особой деревни"). Князья Восточных доменов подобным образом относились и к Носферату, которых они считали нечистыми и бесполезными, запрещая японским представителям этого клана питаться и Обращать потомков среди других социальных слоёв. Так, со временем все японские Носферату стали известны как Буракумин, и это имя наряду с их образом стало распространяться по землям Восточной Азии, по мере того как влияние родословной начало расширяться под маской различных империалистических движений.

Находясь под контролем более авторитетных Сородичей, Буракумин всегда оставались немногочисленны и ограничены в том влиянии, которое они могли оказывать на политику смертных. Однако их малочисленность и сплочённость значительно способствовала развитию их уникальной и ужасающей некромантической Дисциплины. По мере того, как всё больше восточных Буракумин осваивали это искусство, становилось всё очевиднее, что они могут достигнуть гораздо большей власти над своей кастой, чем раньше, и что они способны даже заставить своих угнетателей пойти на некоторые уступки. Одной из таких уступок стало право Патриархов Буракумин обращаться к правителям их доменов с требованием пресекать притеснения со стороны более молодых, но высоких по своему положению Сородичей.

Революция Мэйдзи запретила официальную дискриминацию смертных буракумин в Японии конца 1800-ых, однако там, где даже смертные не спешат распрощаться со своими предубеждениями, Сородичи остаются незыблемы. Новые веяния социального климата не затронули их в этом веке, ничуть не облегчив ограничения и условия, от которых страдали бессмертные родственники Буракумин. Вместо этого им приходилось действовать самостоятельно, чтобы хоть немного улучшить своё положение. Когда коммодор США Мэттью Перри "помог" Западу открыть торговлю с Японией, горстка Буракумин покинула свои домены и начала незаметно работать над повышением своего статуса в качестве главных экспортёров сырья. В начале 1900-ых, когда Япония ударными темпами взялась за промышленное развитие, Буракумин сумели добиться не слишком видной, но важной роли в деятельности некоторых индустриальных компаний.

И хотя на Востоке их статус по-прежнему был ограничен, богатство и власть родословной на Западе выросло до заметного уровня. Когда Япония начала кампанию по восстановлению развалившейся экономики и промышленности по окончании Второй мировой войны, именно владения и предприятия Буракумин оказались лучше всего приспособлены для возвращения к первоначальному богатству и для достижения относительной стабильности в этой стране. К тому же, Буракумин гораздо охотнее других

соглашались покинуть родные домены и отправиться за границу на поиски ресурсов и влияния в областях экспорта и промышленного аутсорсинга. На Западе они наконец обрели тот статус и уважение, в которых им так долго отказывали на родине, а поддержка, которую они смогли оказать своим соотечественникам на Востоке, заметно улучшила их положение и в глазах многих местных Князей.

И даже в тех доменах, в которых финансовое и промышленное влияние (или вмешательство - в зависимости от того, кого спрашивать) родословной сегодня не столь значительно, они по-прежнему могут добиться огромного уважения и признания благодаря обучению местных Сородичей своей экзотической Дисциплине - или же её грамотному применению.

Родной клан: Носферату

Прозвище: Нечистые

Ковенант: На Дальнем Востоке, в землях которого лежат истоки Буракумин, представители этой родословной исторически были вынуждены оставаться вне ковенантов. Большая часть влияния Колдовского Круга в Японии уступила место Синто и буддистским верованиям (или близким религиям, которых могли придерживаться местные Буракумин). По той же причине учение Ланцеа Санктум смогло пустить в этих землях корни только совсем недавно, что объясняет практически полное отсутствие интереса Буракумин к их религии - хотя и без влияния этого ковенанта Буракумин часто сталкивались с неприязнью местных Сородичей из-за своих некромантических практик. Местный аналог Инвиктус всё ещё не спешит признавать новый статус Буракумин, хотя западные члены этого ковенанта не столь брезгливы. Немало западных правителей откровенно побаиваются непостижимой силы Буракумин, а потому любезно приглашают их в свои домены и наделяют властью, о которой сами Буракумин на своей исторической родине даже не осмеливались мечтать. В основном эта тактика направлена на то, чтобы отвлечь и обезопасить этих чужаков и затем попытаться держать их под контролем - послушных и абсолютно довольных. Мало кто из Буракумин понимает, что ими снова пытаются управлять. Ордо Дракул не пользуются особым вниманием со стороны этой родословной, и даже те, кто слышал о деятельности ковенанта, считают её непонятной и даже неправильной. Однако самый большой интерес для Буракумин представляет общество Картианцев. Оно предлагает полное равноправие, наделяющее всех вампиров одинаковым статусом в ночном мире, что можно без сомнений назвать воплощением и увековечиванием того идеала, за который Буракумин боролись ещё задолго до Революции Мэйдзи. Лозунги Картианцев подобно лесному пожару распространились по обществу Буракумин, добравшись до некогда изолированных Восточных доменов, - и теперь представители родословной переживают такой подъём от своего презренного статуса к высоким позициям власти, какой трудно было представить когда-либо раньше.

Внешность: Буракумин отличаются жуткой, нечистой, нечеловеческой аурой, которая становится только страшнее с возрастом и укреплением Силы Крови. С годами они начинают источать запах сырой земли – и к тому же, любого из них окружает невыносимая гробовая тишина (если только они сознательно не разговаривают или не шумят, чтобы прервать этот жуткий эффект). В дополнение ко всему, их тела приобретают трупные черты, которые не получается окончательно устранить даже с помощью Витэ. Со временем их кожа стягивается и твердеет, пока не становится бледным подобием пергамента, обтягивающего торчащие кости.

Из-за горделивого нежелания привлекать внимание к своему недостатку (а иногда – и из чувства извращённой иронии) большинство Буракумин одеваются и ведут себя так, чтобы тщательно скрывать определённые черты своего тела. Они изо всех сил стараются производить приятное впечатление на других Сородичей, чтобы установить непринуждённые отношения с возможными союзниками и деловыми партнёрами (на Западе) и уберечь себя от влияния неудобных им предубеждений (на Востоке). У себя на родине старейшины Буракумин зачастую носят одежды, напоминающие о давно забытых

стилях времён Сёгуната Токугава и раннего периода Мэйдзи, в то время как более молодые и прогрессивные представители родословной предпочитают серьёзную и официальную профессиональную одежду в западном стиле.

Убежища: Исторически Восточные Буракумин были ограничены коммунальными убежищами, расположенными в изолированных деревнях, в которых жили и смертные, получившие статус "нечистых" по законам Синто и буддизма. Сородичи помоложе, привыкшие к городской жизни, живут как в самих городах, так и под ними, однако в целом они стараются отдаляться от владений Сородичей, обладающих более высоким общественным статусом. Представители родословной, подавшиеся на Запад, нередко соперничают за убежища с местными Носферату, однако когда их финансовые дела налаживаются, апартаменты Буракумин могут бросить вызов убежищам Дэва и Вентру.

Происхождение: На Востоке старейшины Буракумин главным образом выбирают себе потомство среди представителей касты "нечистых", к которой некогда принадлежали и они сами. Циничные или мстительные представители родословной подыскивают себе потомков среди красивых, знатных, влиятельных или набожных смертных, желая досадить тем, кто считает себя несоизмеримо "чище" любого из них. На Западе эти вампиры не слишком торопятся обзаводиться потомством, однако когда это всё же случается, они выбирают тех, кто может помочь им достигнуть экономических и политических целей и приспособиться к иностранной среде.

Создание персонажа: Мало кто среди представителей родословной может похвастаться высокими показателями в Социальных Атрибутах, особенно если они остаются в восточных доменах. При этом они не слишком склонны развивать и Физические Атрибуты. Улучшить свою судьбу им помогло их умственное развитие, что ещё больше способствует укреплению их Ментальных Атрибутов и Навыков. Также многие из них видят ценность Социальных Навыков, хотя развитие этих характеристик даётся им нелегко. Из-за традиционной слабости родословной покупка Статуса может обойтись Буракумин слишком дорого, однако другие Социальные Преимущества (наряду с некоторыми Ментальными) могут стоить внимания игрока. Также имеет смысл купить второй уровень Силы Крови, поскольку без него персонаж не сможет официально примкнуть к родословной, равно как и приступить к изучению Гэцумэй.

Династические Дисциплины: Гэцумэй, Кошмар, Затемнение, Мощь.

Слабость: Несмотря на владение уникальной силой своей Дисциплины, а также недавно приобретённое влияние и богатство, о котором никто из Буракумин не мог раньше даже мечтать, представители родословной, как правило, глубоко несчастны. Они не только разделяют слабость своего родного клана (хотя и не в самой обычной форме), но ещё и страдают от социального клейма, несколько не связанного с их ужасающей внешностью. Как и все Носферату, Буракумин неспособны перебрасывать выпавшие десятки для получения дополнительных успехов при бросках, основанных на Внушительности или Манипулировании, и вычитают из результатов броска каждую выпавшую единицу. Эта сторона их недостатка объясняется тем фактом, что внешне Буракумин напоминают разлагающиеся трупы, которыми по законам природы они и должны были стать. Новообращённый Буракумин приобретает внешность усопшего, испустившего дух не более нескольких часов назад. Он не может потратить Витэ для имитации жизни. С увеличением Силы Крови тело Буракумин усыхает и распадается в соответствии с естественными стадиями человеческого разложения (только в несколько замедлённом темпе). Внешняя сторона разложения не влияет на физические способности вампира (даже если его плоть стянулась и лопнула, обнажая голые кости).

Наряду с физическими недостатками представители родословной страдают и от социальных штрафов. Даже прикладывая значительные усилия к расширению своего влияния и богатства в обществе смертных, они имеют существенные проблемы с признанием и достижением статуса, сопоставимого с положением других вампиров. На своей исторической родине они страдают от древних предубеждений бессмертной элиты,

которая просто не могла не отстать от перемен современного общества. Несмотря на то, что на Западе они добиваются куда большего уважения, чем на родине, здесь они сталкиваются с другой разновидностью предубеждений, связанных с тем, что они представляют собой неизвестный вид Носферату и все как один являются иностранцами. И хотя молодые Сородичи могут думать иначе, они далеки от позиций власти и авторитета в доменах, которые интересуют Буракумин. В результате всех этих предубеждений стоимость Преимущества *Статус* (во всех его проявлениях) для Буракумин удваивается.

Организация: У себя на родине Буракумин вынуждены объединяться друг с другом, иначе они рискуют провести Реквием в невыносимом одиночестве. Каждый из них по отдельности подчиняется местному Патриарху, который ведёт дела с Сородичами, отвечающими за распространение указов Князя. Как правило, Патриархом становится Буракумин, достигший самого высокого положения, которое он может обрести на Востоке, - однако хотя самым представителям родословной этот статус внушает огромное уважение, среди других вампиров он остаётся малозаметным. На Западе Буракумин также придерживаются друг друга из-за новизны иностранных реалий, однако чёткой внутренней иерархии здесь они не имеют. Некоторые из них целиком посвящают себя своим интересам, никогда больше не оборачиваясь назад, в то время как остальные стремятся примкнуть к другим разновидностям Носферату, не в силах приспособиться к новой для них среде или самостоятельно взяться за воплощение собственных идеалов.

Концепты: Потомственный мститель, выскочка в совете Примоген, вымогатель, судебный патологоанатом, гробокопатель, импортёр, гробовщик, частный сыщик, медиум, дубильщик.

Malkovians

Forgive me for distressing you, dear lady. I regret my habits have become rather less healthy since my death. I suppose that only stands to reason, doesn't it? But perhaps you have been more fortunate — thus far.

Малковианы

Простите, что причинил вам боль, дорогая леди. Сожалею, что после смерти мои привычки стали несколько нездоровы. Впрочем, этого и следовало ожидать, не так ли? Как бы то ни было, полагаю, что до сих пор удача была на вашей стороне. До сих пор.

Мало кто из современных Сородичей успел обратить внимание на родословную Малковианов и их непостижимые, ужасающие способности. На сегодняшний день Безумцы немногочисленны - но любой Сородич, знающий о существовании этих вампиров, охотно отдал бы всё что угодно, лишь бы сохранить подобное положение дел.

Среди старейшин Вентру, знакомых с феноменом Малковианов, история о происхождении этой родословной носит практически достоверный характер. По всей видимости, некий доктор Джеймс Гриффин Хартли из Бродмурской психиатрической клиники для преступников, расположенной в Англии, в ходе своей врачебной практики слишком сильно заинтересовался одним из пациентов, Антоном Малковым. По слухам, Малков был связан с династией русских царей, что вполне объясняло в глазах доктора Хартли тот факт, что его доставили в Бродмур под покровом ночи (к тому же, в клинике содержались и другие пациенты, местонахождение которых держалось в тайне от всех, кроме их богатых, отчаявшихся родственников). Хотя сам доктор не знал, в чём обвиняют этого преступника, директор больницы строгойше запретил ему прикасаться к Малкову и смотреть ему прямо в глаза. Вдобавок, несмотря на то, что Малков предпочитал одиночество и практически никогда не покидал свою тёмную камеру, он, казалось, вызывал необъяснимую симпатию у других сумасшедших. Подобные обстоятельства не могли не заинтриговать Хартли, а краткие диалоги с Малковым лишь распалили в нём интерес. Очевидно, Малков отвечал ему тем же - во всяком случае, это единственная убедительная причина, по которой он мог Обратить психически уравновешенного доктора.

Хартли вернулся домой в ту же ночь и убил собственную жену. Даже теперь он не может точно вспомнить, что его подтолкнуло к такому поступку. Правда, он всегда подозревал, что между ней и тем поваром существовала какая-то связь, но... ладно, неважно. Когда он осознал, что находится дома и жадно пьёт её кровь, даже его пошатнувшийся разум забил тревогу. Поспешно устранив улики своего преступления (что, к сожалению, требовало убийства супруги), Хартли прокрался обратно в клинику и потребовал от Малкова объяснений. Безумец прогнал его прочь с истерическим хохотом. Доктор так никогда и не решился вернуться.

После нескольких месяцев кропотливой работы Хартли вышел на след одинокого старого джентльмена, который упоминался в бумагах Малкова. Увы, этот джентльмен оказался не слишком рад встрече. Узнав, где укрылся его нерадивый потомок, он пришёл в настоящее бешенство, которое только росло по мере того, как Хартли продолжал расспрашивать, связывают ли его и Малкова семейные узы и знает ли он о какой-нибудь фамильной истории безумия или болезни, передающейся через кровь. В конце концов старый Вентру настолько рассвирепел от расспросов своего дальнего родственника, что попытался проникнуть в сознание Хартли. Однако в момент этого мистического контакта Хартли рефлекторно отпрянул - и обнаружил, что может кое-что изменить. С пугающей лёгкостью он погрузил старейшину в то безумное состояние, от которого страдал и он сам.

С тех пор Хартли Обратил нескольких смертных: докторов, с которыми можно было бы "консультироваться", и аристократов, которые смогли бы проникнуть в общество Вентру и получить те ответы, в которых ему отказывали вышестоящие соклановцы. Со временем некоторые из этих потомков избрали свою дорогу и, подобно Малкову, породили собственное потомство.

До настоящего времени представители родословной не предпринимали серьёзных попыток добиться статуса, полагающегося им как носителям необычной крови. Возможно, в этом виновата весьма неприглядная история их происхождения. Вентру становится не по себе от того внимания, которое Малковианы приковывают к их собственной психической неустойчивости – а поскольку Вентру и Малковианов порой бывает достаточно трудно отличить друг от друга, мало кто среди Лордов закрывает глаза на угрозу незаметного распространения этой жуткой заразы по всему основному клану. Среди вампиров других родословных и без того хватает тех, кто постепенно утрачивает рассудок, и едва ли хоть кто-нибудь из них захочет, чтобы ему в этом "содействовали" Малковианы. В то же время для тех, кто меньше предрасположен к безумию, рассудок остаётся последней святыней, единственным, на что они могут положиться после чудовищной трансформации своего тела и неизбежного подчинения своих инстинктов Зверю. А потому большинство Безумцев вполне дальновидно стараются проводить свой Реквием так, чтобы не вызвать ненужный гнев братьев по клану. Само собой, иногда даже самый сдержанный Малковиан оказывается настолько вымотан поведением кого-нибудь из окружающих, что решает поделиться с ним тем проклятием, которое он так долго старался удерживать в себе.

Что касается Малкова, то в записях Бродмура утверждается, будто он был убит другим пациентом в 1889 г.

Родной клан: Вентру

Прозвище: За пределами клана Вентру редким Сородичам, знающим о существовании Малковианов, эти вампиры известны как Безумцы. Однако когда сами Вентру упоминают всю родословную Малковианов в целом (как правило, в разговоре с другими Лордами), они чаще всего используют косвенные выражения наподобие "наши прелестнейшие кузены" или - иногда - "беглецы".

Ковенант: Подавляющее большинство Малковианов скрываются под другими обличьями (чаще всего – обыкновенных Вентру), а потому выбирают те ковенанты, которые наиболее соответствуют их фальшивым личностям. В результате многие из них (если даже не большинство) вступают в Инвиктус. Фанатизм Ланцеа Санктум также привлекает к себе некоторых представителей родословной - особенно тех, кто страдает от навязчивых идей или видений. Некоторые решают примкнуть к Колдовскому Кругу или Ордо Дракул, надеясь на избавление, которое может принести им мистическое прозрение, однако чаще всего они отступаются от этого намерения ещё во время инициации. Тем не менее, изредка встречаются Малковианы, способные превратить своё сумасшествие из тяжёлого бремени в способ просветления, что позволяет им поставить своё проклятие на службу этим двум ковенантам. В конце концов, тесты и испытания, разработанные обоими ковенантами, предназначены именно для того, чтобы выявлять подобные внутренние препятствия уже на раннем этапе. Однако поскольку Малковианы быстро устают от попыток добиться признания в самых крупных организациях общества Проклятых, всё больше и больше представителей родословной вступают в ряды Картианцев и отстранившихся.

Внешность: Самые волевые Малковианы, способные признаться самим себе в том, чем они стали и что отравляет их сознание, часто испытывают проблемы с попытками выдать себя за кого-то другого. Их одежда может быть утончённой, тщательно подобранной, а порой даже подозрительно архаичной. Те, кто стремится к статусу полноценных Вентру, предпочитают стили, которые соответствуют вкусам местных старейшин. Другие Безумцы слишком... озабочены тонкими материями, чтобы обращать

внимание на такие мелочи, как гардероб. Вдобавок, некоторые из них могут с лёгкостью объяснить, в чём изящество перчаток и неуместность сапог со шпорами в современном обществе, однако не имеют ни малейшего представления о том, что плохого в плаще, который не был в химчистке или ремонте с 1932 г.

Убежище: Безопасность - ключевой момент в выборе убежища для Малковиана. Любой Сородич нуждается в уютном доме - однако когда дурной оборот принимают дела одного из Малковианов, ему действительно необходимо иметь под рукой место, в котором его не смогут найти ни шокированные смертные, ни мстительные Сородичи. Немало Безумцев приспособило для этих целей фамильные или загородные дома. Такие места часто носят оттенок изящного декаданса, способного украсить их одиночество. Кое-кто полагается на комфортное уединение близких городских домов. Известно о Малковианах, выбравших для проживания необычные места вроде противоядерных бункеров или церковных аттиков. В любом случае, как только Малковиан поселяется в новом убежище, оно начинает стремительно преображаться в хранилище его маний, причуд, страхов и идолов. Временами Малковиан очищает одну часть дома от явных признаков своего безумия и превращает её в место для комфортного проживания, вместе с тем перевоплощая другие части убежища в настоящий музей - и сокровищницу его личных страстей.

Происхождение: Среди Малковианов мотивы для Обращения разнятся не меньше, чем и среди представителей других кланов и родословных. Нередко таким мотивом становится желание найти себе спутника в одинокой не-жизни. Порой Безумец надеется, что его потомок (будь он психиатром, священником, матерью или просто доброжелателем, имевшим несчастье проявить к вампиру сочувствие) поможет ему избавиться от болезни или, по крайней мере, сам будет обладать здравым рассудком, способным преодолеть безумие и каким-нибудь способом избавиться от проклятия всю родословную. Другие Сиры, подобно своим предкам Вентру, гордятся собственной элитарностью и обращают лишь эрудированных исследователей и других людей с выдающимися "качествами".

В настоящее время сама мысль о том, что кто-нибудь среди Вентру будет сознательно добиваться вступления в ряды Малковианов, выглядит абсурдной с точки зрения обеих сторон. Тем не менее, изредка можно услышать о Малковианах, которые "превратили" в одного из них кого-нибудь из обычных Вентру, попросту искажив его разум до такой степени, что идея примкнуть к другим Малковианам стала казаться ему вполне подходящим решением или даже единственным выбором, - говорят, это их излюбленное занятие. Однако пока на пороге убежища доктора Хартли не появлялось ни одного из таких "неофитов" - к его огромному облегчению.

Создание персонажа: Как правило, основными становятся Ментальные и Социальные Атрибуты. (Невзирая на то, что между безумием и скудоумием нет никакой видимой связи, многие недалёковидные Сородичи допускают ошибку, считая иначе. В действительности многие Сиры Малковианов ищут потомков среди умелых манипуляторов или харизматичных безумцев). Малковианы с преобладающими Физическими Атрибутами чрезвычайно редки, однако всё же встречаются в современные ночи. Как бы то ни было, представители родословной чаще всего отличаются склонностью к Ментальным и Социальным Навыкам и способны извлечь немалую пользу из Образования, Науки, Экспрессии, Эмпатии и Расследования. Большинству из них свойственны те же Социальные Преимущества, что и их предкам Вентру. Основная часть Ментальных Преимуществ также может подойти образу персонажа (за очевидным исключением Здравого Смысла). Кроме того, игроку следует взять как минимум второй уровень Силы Крови, чтобы позволить своему персонажу примкнуть к родословной.

Ключевой аспект образа Малковиана - его психическое отклонение. Даже смертные, страдающие от психических заболеваний, представляют собой нечто большее, чем простую сумму своих отклонений, в то время как проклятие Малковианов и вовсе не

имеет ничего общего с обыкновенными расстройствами сознания. Оно заключено в самой их Крови – и когда-нибудь неизбежно настанет ночь, когда оно поглотит их души. А потому выбирать эти отклонения следует с особым вниманием и усердием. Прочитайте что-нибудь о психических заболеваниях; обратитесь к литературным образам сумасшедших, не забывая, в частности, о готических традициях. Расстройство сознания – это серьёзная, жизненная проблема, которая требует понимания. Это вовсе не означает, что игрок обязан делать из своего персонажа учебное пособие по диагностике и статистике психических расстройств. Однако важно, чтобы психоз раскрыл и обогатил образ персонажа наряду с темой и историей всей хроники - и ни в коем случае не отделил героя от этих аспектов игры.

Династические Дисциплины: Ясновидение, Доминирование, Затемнение, Сопротивление.

Слабость: Над каждым Малковианом довлеет то же проклятие, что и над их предками Вентру (штраф -2 к броскам Человечности всякий раз, когда персонаж пытается избежать получения отклонений после проваленного броска на дегенерацию). В дополнение к этому каждый Малковиан должен выбрать "врождённое" отклонение, которое будет терзать его до конца времён. От этого отклонения невозможно избавиться, его нельзя ослабить или излечить вне зависимости от того, повышается ли уровень Человечности персонажа. Напротив, со временем оно может стать только сильнее.

Это врождённое отклонение обостряется (или даже ухудшается) всякий раз, когда персонаж использует способности Доминирования. Если бросок при использовании этой Дисциплины приводит *к чему-либо, кроме обычных успехов*, то рано или поздно в течение той же ночи вампир испытает приступ своего отклонения (если бросок был сделан прямо перед рассветом, то приступ настигнет вампира сразу по пробуждении с наступлением темноты). Другими словами, этот эффект в равной степени вызывают провалы, полные провалы и исключительные успехи. Кроме того, в случае полного провала умеренное отклонение до конца ночи усиливается до своей более тяжёлой формы. (Здесь Рассказчику следует быть особенно аккуратным. Кульминация схватки с четырьмя киллерами, вооружёнными огнемётами, - не лучшее время для припадка, из-за которого Малковиан съёжится на полу в позе эмбриона. Другое дело - визит в салон Князя позже этой же ночью).

Организация: Тот или иной уровень взаимодействия между Малковианами разнится от случая к случаю. В настоящее время можно встретить даже таких представителей родословной, которые не догадываются о своей истинной сущности. В ходе бессмысленных и случайных Обращений на свет иногда появляются неонаты, которых ждёт полное безразличие (а порой даже ненависть) со стороны других членов их родословной. В других случаях Сиры и Грандсиры тайне поддерживают старинные связи между родителями и потомками. Они охотно дают молодым вампирам советы, знания и комфорт в обмен на служение их собственным планам. Если Сир Малковиана слишком занят своими проблемами, чтобы воспитывать собственного потомка, то его отпрыск нередко подыскивает себе "дядю" или "кузена", который сможет занять место наставника.

Иногда, впрочем, возникает и по-настоящему тесное сотрудничество, направленное на изучение и исцеление болезни Малковианов. Доктора, фармакологи, психологи, мистики и историки стараются держать друг друга в курсе своих открытий посредством тайной переписки. Само собой, близкие контакты среди Малковианов имеют и другие опасные стороны помимо вмешательства разъярённых Сородичей со стороны. Безумие может быть заразным – и разрушение одного светлого разума может свести на нет усилия всего коллектива.

Концепты: Развращённый повеса, Ангел Смерти в стиле "Мышьяка и старых кружев"²⁶, теоретик конспирологии, эксцентричный учёный, несостоявшийся самоубийца,

²⁶ *Arsenic and Old Lace* (1944) – известная эксцентрическая комедия.

медицинский работник, талантливый безумец, нищий, бормочущий что-то себе под нос, религиозный провидец, отпрыск вырождающейся династии, измученный художник.

Morbus

He, I'll never cure her, but my attention eases her suffering.
Why would you deny her that if you love her?

Морбус

Нет, я никогда не смогу её исцелить, но моя забота сможет облегчить её страдания. Разве можно отказать в заботе тому, кого любишь?

С тех пор, как Сородичам стало известно о существовании Морбус, вопрос об их происхождении стал для историков Проклятых и теоретиков родословных неразрешимой загадкой. Не обладая достаточным количеством достоверных записей, свидетельствующих о существовании Мехет на протяжении ушедших столетий, никто из современных вампиров не может точно сказать, кто мог быть основателем этой родословной и где Морбус впервые начали свою деятельность. Мысль о создании полноценной истории Проклятых (и в особенности Мехет), благодаря которой вампиры смогли бы разрешить эту загадку раз и навсегда, в лучшем случае остаётся несбыточной мечтой, хотя некоторые по-прежнему не хотят отступаться от этой цели. Однако Морбус, осведомлённые о подобных попытках, видят в их бесконечных провалах лишь облегчение и оправдание самого их существования. Им нравится думать о себе как о простых Мехет, подвергнувшихся проклятию или болезни, которая наделила их необычной разновидностью вкусовых предпочтений.

Непривычные аппетиты, свойственные представителям Морбус, проявляются в их потребности поддерживать своё неестественное состояние кровью инфицированных и больных. Само название Морбус восходит к латинскому слову, означающему “больной”, поскольку именно таким именем наделили своих заражённых собратьев неинфицированные Мехет ещё в шестом веке н.э. при правлении Юстиниана. Согласно записям тех времён, найденным археологами Сородичей многие века спустя, представителей родословной Морбус подозревали в распространении (или содействии распространению) смертоносной чумы, захлёстывавшей один средиземный домен за другим. Существуют и менее достоверные данные, связывающие Морбус, упоминающихся в римских летописях, с группой Мехет, активно действовавшей в Греции и Египте в 430 г. до н.э. Утверждается, что в тот год чума обрушилась на Афины. Впрочем, связь, обозначенная в этих записях, довольно сомнительна, а возможно, и вовсе была полностью сфабрикована на волне пропаганды, направленной против Морбус. И тем не менее, необычные качества Морбус вполне могли бы сводиться в глазах Сородичей лишь к специфическим предпочтениям, если бы в Константинополе не обнаружили документы, датированные 1334 годом н.э. В тот год по Европе и Азии прокатилась одна из самых масштабных эпидемий чумы, распространению которой содействовало значительное число пленников и солдат, вернувшихся из крестовых походов. В этих записях повествуется о “праведном гневе” некоего пилигрима из клана Мехет, который тайно странствовал вместе с войском христианских солдат. Вернувшись после очередного похода в родной домен, он обнаружил, что подчинённые ему Сородичи подняли мятеж, а смертное стадо безнадежно погрязло в пороке. Согласно летописи, для наказания он наслал на свой народ опустошающую чуму, которая всего за несколько дней уничтожила всякое существо, обитавшее в пределах нескольких миль от него. Это событие смешалось с другими свидетельствами о чуме и болезнях, терзавших в те времена европейский континент, однако историки Проклятых склонны видеть в нём первый задокументированный случай применения уникальной Дисциплины этих Сородичей – Истощения.

Тем не менее, попав в руки Инквизиции Проклятых, этот Сородич даже под пытками отрицал, что является основателем родословной. Он утверждал, что своими необычными способностями он обязан своему Сиру, впавшему в торпор многие века назад. Впоследствии, когда его Сир пробудился, он также заявил, что не изобретал никаких Дисциплин и никогда не основывал этой родословной, однако его воспоминания о собственном Сире и братьях по крови оказались слишком туманны, чтобы с их помощью можно было выйти на след настоящего родоначальника Морбус. Таким образом, эти записи – лучшее, что смогли отыскать историки Проклятых в поисках основателя родословной и изучения её эволюции.

В современные ночи Морбус заботятся не столько о своём происхождении, сколько о простом выживании. Как только они узнают о своей истинной сущности и порождённых ей уникальных способностях (или когда всё это им объясняет более опытный Морбус), перед ними встаёт вопрос – держать это открытие в тайне или смириться с тем, чем они стали, заняв свою новую нишу. И то и другое во многом зависит от конкретного домена, хотя, чего бы с ними ни происходило, периодические вспышки тяжёлых заразных заболеваний по всему миру, сопровождающие историю человечества, обеспечивают их достаточным количеством сосудов, благодаря которым и процветает их родословная. Всё, что им нужно для благополучия, – это быть в курсе текущих событий и обладать достаточной смелостью, чтобы время от времени навещать те районы, в которых заболевания уже попросту не поддаются передовым средствам медицины цивилизованного мира.

Родной клан: Мехет

Прозвище: Разносчики

Ковенант: Для многих Разносчиков оказывается достаточно трудно сохранить своё доброе имя или найти себе подходящую нишу среди вампиров Инвиктус или Ланцеа Санктум после того, как становится известно об их болезни. Сородичи видят в самом их существовании угрозу Традициям, в частности, заявляя, что Морбус, нарушивших Третью Традицию, ожидает стократное проклятие. Князья Инвиктус попросту не хотят, чтобы Морбус разносили инфекцию по их доменам, подтачивая смертную опору их власти неосторожным питанием. Между тем, некоторые Морбус получают извращённое удовольствие в том, чтобы испытывать пределы терпимости Картианцев, хотя большинство из них просто стараются получить с их помощью как можно больше влияния и авторитета, а затем предлагают им убираться к чёрту. Те представители Морбус, которых терзают угрызения совести или тяга к раскаянию, зачастую вступают в Колдовской Круг в надежде отыскать способ избавиться от проклятия, которое они навлекли на себя, хотя ещё ни один представитель родословной или Колдовского Круга не обнаружил даже намёка на возможность подобного избавления. Другие Разносчики примыкают к деятельности Ордо Дракул в попытке выйти за рамки, наложенные на них кровью, хотя ещё ни один Морбус не добился подлинного вознесения, к которому призывает Орден. Наконец, остальные Разносчики прячутся среди Инвиктус или Ланцеа Санктум, стараясь любой ценой сохранить тайну своего происхождения, или же пополняют ряды отстранившихся.

Внешность: Гардероб Морбус во многом зависит от того, как они собираются взаимодействовать с обществом Сородичей. Те, кто пытается сойти за “нормальных” вампиров, чаще всего решают сыграть на стереотипах, приписываемых их родному клану Сородичами того или иного домена или ковенанта. Однако нередко они перебарщивают с этими стереотипами, лишь подчёркивая свою странность. Другие Морбус, сущность которых прекрасно известна местным Сородичам, стараются вести себя незаметно и носить “городской камуфляж” (то есть грубую, мешковатую, простенькую одежду нейтральных цветов), чтобы не бросаться в глаза и не превратиться в козлов отпущения. Наконец, те, кто открыто заявляет о своём происхождении – и кому удалось добиться расположения Князя – чаще всего обращаются к стереотипам клана Мехет. Во многом

подобное поведение обусловлено желанием продемонстрировать окружающим, что и они могут добиться огромного успеха, невзирая на все свои слабости.

Убежище: Вне зависимости от того, скрывают ли они свою сущность, Морбус, подобно обычным Мехет, подыскивают себе убежище, свидетельствующее об их личных стремлениях. Единственное различие в выборе убежищ представителями клана и родословной заключается в том, что Морбус испытывают определённую склонность к местам, в которых нетрудно получить доступ к больным.

Происхождение: Куда чаще случается, что Мехет Обращает потомка, который впоследствии понимает, что он принадлежит к числу Морбус, чем уже осознавший свою природу Морбус Обращает потомка. Это объясняет тот факт, что у большинства неонатов из числа Морбус происхождение не отличается от происхождения здоровых Мехет. Когда Морбус осознанно создают потомков, как правило, они выбирают врачей (в тщетной надежде на то, что те смогут их вылечить), умирающих смертных, к которым у них возникла привязанность, или просто людей, обладающих определённым влиянием на высших должностных лиц.

Создание персонажа: То предпочтение, которое многие Морбус отдают Физическим Атрибутам и Навыкам, в целом остаётся вопросом личного выбора, потому что этим Сородичам вовсе не обязательно обладать крепким телосложением, чтобы держать под контролем распространяемые ими болезни. Выбор между Ментальными и Социальными Атрибутами и Навыками зависит от того, насколько открыто персонаж посвящает других вампиров в тайну своего происхождения, и от того, как он собирается приспособиться к своему новому положению. Кроме того, разумно было бы приобрести или понизить очки Человечности в зависимости от того, насколько активно персонаж будет применять Истощение и как он относится к охоте на немощных и больных. Кроме того, игроку стоит взять второй уровень Силы Крови, поскольку без этого персонаж не сможет официально вступить в ряды Морбус.

Династические Дисциплины: Ясновидение, Истощение, Стремительность, Затемнение.

Слабость: Морбус вынуждены подчиняться своим необычным пристрастиям. Только кровь заражённых и умирающих смертных способна насытить их аппетит – кровь здоровых людей превращается в пепел у них во рту (однако они могут питаться Витэ Сородичей безо всяких изменений). Морбус способны питаться другими сосудами лишь в состоянии Безумия, однако даже тогда это не пополняет запас их Витэ. Кое-кто среди Морбус предпочитает кормиться кровью лишь тех людей, которые были заражены какой-либо определённой болезнью, хотя это ограничение обусловлено исключительно личными вкусами или психологическими наклонностями. Если такой вампир будет достаточно смел или попадёт в чрезвычайную ситуацию, которая принудит его попробовать кровь жертвы, поражённой другой болезнью, никаких негативных последствий его не ожидает. Хотя эти заболевания (чаще всего) не имеют воздействия на самих Морбус, время от времени они могут передаваться жертве во время питания, гулю во время месячного кормления или партнёру во время секса.

В глазах большинства Мехет родословная Морбус давно уже стала позорным пятном. Для тех представителей Морбус, об истинной природе которых известно всем местным Сородичам, зачастую бывает попросту невозможно добиться хоть сколько-нибудь высокого Статуса или внутриклановой должности среди здоровых вампиров. Что ещё хуже, потомок Сородича, известного принадлежностью к этой родословной, который сам, тем не менее, не является Морбус, стремительно падает в глазах как обычных Мехет, ожидающих, что он пойдёт по стопам своего предка, так и в глазах других Морбус, недоумевающих, почему он боится это делать.

Организация: Традиция по изучению происхождения и развития родословной, бытующая среди старейшин и генеалогов Проклятых, обеспечивает Морбус свежими сведениями и одновременно работает против них. Немногочисленные представители

родословной отслеживают происхождение (и, таким образом, определяют статус) других Морбус, основываясь на той или иной степени известности или значимости их Сиров и Грандсиров. Кто-то из них полагает, что в расчёт здесь следует принимать достижения лишь тех Сиров, принадлежность которых к родословной Морбус не вызывает сомнений, в то время как остальные признают и авторитет прародителей из числа чистокровных Мехет. Те Морбус, которым удаётся сохранить свою истинную природу в тайне и получить статус среди нормальных Мехет, впоследствии обретают такой же (и даже больший) статус среди других Морбус, восхищённых их изворотливостью.

Концепты: Милосердный ангел, лидер культа, мстительный демон, доктор, глава больницы для безнадежных пациентов, медицинский исследователь, народный целитель в стиле нью-эйдж, разносчик чумы, санитар дома престарелых, политический активист с обманчиво филантропическими целями.

Toreador

*You actually expected me to buy this modernismo trash that Alphonse Mucha inflicted on the world?
I'd rather see you cleaning windshields on a street corner with it. In fact, go do that right now.*

Тореадор

Вы правда думаете, что я куплю эту модернистскую халтуру, которой Альфонс Муха плюнул миру в лицо? Да ей лучше вытирать ветровые стекла машинам на автостоянках. Шли бы вы занялись этим прямо сейчас.

В глазах варварских и невежественных толп Дэва - воплощения соблазнительных, высокомерных, капризных, практически идеальных хищников, наделённых вечной молодостью, красотой и неувядающим *стилем* хотя бы по той причине, что они просто лучше обыкновенных смертных. Сородичи родословной Тореадор воспринимают себя подобным же образом, возвышая себя, однако, даже над своими ничтожными, мелочными и изнеженными собратьями из клана Дэва. Они слишком благовоспитаны и высокомерны, чтобы говорить это другим Дэва в лицо, однако из того разнообразия мнений, которые они держат при себе, можно было бы составить целое собрание сочинений.

Название “Тореадор” не только свидетельствует о благородной истории родословной, но и хорошо отражает страсть её представителей к изящным искусствам, которые дороги их сердцам и поныне. Родоначальник Тореадор, Гарсиласио де Кастильяхо, был вторым сыном испанского дворянина средней руки, а вместе с тем – ровесником и соперником искусного *тореро* (быкоборца) Франсиско Ромеро, внук которого, Педро, и по сей день поддерживает традиции прошлого и уже добился легендарного статуса. Вполне возможно, что Кастильяхо даже превзошёл бы Ромеро в умении и новаторстве, заняв более высокое место в бессмертном *эскалафоне* (почётном списке) испанских тореадоров, если бы его не соблазнила и не Обратила влиятельная андалузская представительница клана Дэва ещё в тот момент, когда он находился в самом расцвете сил. Он быстро освоился в своей новой жизни, произведя на общество местных Сородичей неизгладимое впечатление своим обаянием, остроумием и учтивостью. Более того, он продолжил участвовать в бое быков на укромных, тайных аренах и выступал перед восхищёнными Сородичами до тех пор, пока король Филипп V не назвал этот вид спорта дикарством и не заставил послушного Папу пригрозить упорствующим торреро из числа дворян отлучением от церкви. Переменчивые испанские Благословенные решили распространить волю Филиппа и на своих собратьев, объявив это развлечение кощунственной насмешкой над жертвоприношением Авеля, – что во многом было исполнено по настоянию севильского Епископа Дэва, завидовавшего растущей славе Кастильяхо.

Но Кастильяхо со свойственным ему апломбом пренебрёг направленной на него немилостью и стал выискивать другие способы приятного времяпровождения. Он выбрал роль покровителя изящных искусств и едва ли не с одержимостью принялся изучать их, устраивая целые путешествия в Италию, Францию, Грецию, Португалию и даже Англию в поисках художников или новых течений, достойных его внимания. Его неугомонный дух и непоколебимая воля привлекли на его сторону утончённых и праздных Дэва со всей Европы, и в стремлении добиться его расположения они начали подражать манерам и взглядам обаятельного *тореро*. Со временем воодушевлённые окружающие начали называть и самого Кастильяхо, и весь разрастающийся культ его личности “*Эль Торерос*”. Когда Кастильяхо решил наконец Обратить нескольких смертных – и когда они начали проявлять предрасположенность к Доминированию, которое Кастильяхо изучил в Венеции благодаря своей покровительнице и любовнице из клана Вентру, – это прозвище распространилось и на его потомков.

Когда родословная получила признание у европейских Сородичей, она была известна как “*династия Тореро*”, и это название господствовало на протяжении почти целого века. Однако в последней четверти 19-ого столетия любимый потомок Кастильяхо, Кристобаль де ла Вега, посетил премьеру оперы Бизе “*Кармен*”. Он был так глубоко потрясён выступлением Жака Бюи в роли Эскамильо, что убедил Кастильяхо прийти вместе с ним на представление следующей ночью. Кастильяхо настолько впечатлило выступление Бюи, что по его окончании он настоял, чтобы неумело переведённое слово «*Тореадор*» заменило «*Тореро*» в качестве названия родословной. Его потомки и примкнувшие к ним прихлебатели из клана Дэва, всегда желающие угодить своему кумиру и родоначальнику, с радостью пошли ему навстречу.

Однако за век с четвертью, минувший с того момента, Кастильяхо пресытился и успел заскучать, наблюдая за развитием того, что сейчас выдают за искусство. Он уединился где-то в горах Андалузии, молясь о том, чтобы вдохновенные художники эпохи Просвещения возродились вновь, дав ему новый повод для путешествия по всему миру, как в те времена, когда он был ещё молодым Сородичем. Однако его высокомерных последователей можно обнаружить в любом уголке мира. Они просачиваются в элитные круги смертных, связанные с культурными центрами высоких искусств, такими как Нью-Йорк, Париж, Милан и Мадрид. Многие из них проводят свои ночи в поисках одарённых художников, получивших классическое образование, и пытаются превратить их в талантливых Сородичей, чьи работы смогут стряхнуть с Кастильяхо его уныние. Другие иступлённо оттачивают до совершенства собственное мастерство в надежде достигнуть этой же цели. Наконец, некоторые представители родословной решили, что им не нужно постоянное внимание и одобрение Кастильяхо, чтобы наслаждаться тем положением и влиянием, которые им удалось добиться благодаря своей роли. Вдохновлённые волей, решительностью и изяществом своего основателя, они направляют свои усилия на то, чтобы занять место безутешного старого основателя в сердцах своих восторженных братьев и сестёр.

Родной клан: Дэва

Прозвище: Покровители

Ковенант: Представители родословной Тореадор уверены, что любой ковенант должен быть благодарен судьбе за возможность заполучить их, однако не каждый из них достоин этого. Тем не менее, ни один уважающий себя Тореадор не опустится до такой вульгарности, как вступление в ряды отстранившихся. (*Хотя на самом деле...*) Многие из них демонстрируют своё пренебрежение авторитетами Проклятых путём присоединения к Картианцам, хотя обычно они это делают только назло сопернику из конкурирующего ковенанта или из-за доминирования этого ковенанта в том домене, который они выбрали для обитания. Чаще всего представители родословной избегают вступления в Колдовской Круг, поскольку старейшины родословной рассказывают своим потомкам истории о том, что их основатель не скрывал своего презрения к одному из членов этого ковенанта и открыто высмеивал его при дворе. Любопытно, что они испытывают одновременно и страх, и уважение перед участниками Ланцеа Санктум, хотя и относятся к устремлениям некоторых лицемерных или чересчур фанатичных Благословенных с определённой настороженностью. Тем не менее, страсть и набожность вдохновили некоторых представителей родословной на создание величественных произведений искусства, что объясняет тот факт, что время от времени среди членов Ланцеа Санктум вполне можно встретить и редкого Тореадора. Немало из них можно обнаружить и в Ордо Дракул, хотя многие члены Ордена считают Тореадоров изнеженными дилетантами, неспособными освоить Кольца Дракона (что, в целом, недалеко от истины). Большая часть представителей родословной вступает в Инвиктус – и дело не только в том, что Первая Знать охотно принимает их в свои ряды, но и в том, что она воспекает идеалы феодальной элиты, к которой, по мнению Тореадор, большинство их представителей должны принадлежать априори.

Внешность: Самые старые и влиятельные представители Тореадор – выходцы из Испании и Италии (включая Сардинию и Корсику). Их внешность разнится от одного представителя родословной к другому – однако в тех же пределах, что и внешность южно-европейских смертных (то есть смуглых полумаавританских стандартов Андалузии до нордических светловолосых жителей Ломбардии). Молодые представители родословной принадлежат к куда более широкому этническому спектру, однако все они олицетворяют идеалы классической или экзотической красоты, к которой стремились мужчины и женщины той эпохи, в которую они были Обращены. На публике – или же среди тех немногих, кого они считают равными себе, – Тореадор носят идеальные образцы моды, получившей распространение в текущее время. В приватной обстановке многие члены Тореадор придерживаются ушедшей моды, царившей в те дни, когда они ещё были живы.

Убежище: Чаще всего убежища Тореадор принимают одну из двух форм: мастерской погружённого глубоко в себя художника, приведённую в абсолютный порядок, или щедро обставленного жилища светского завсегдатая. Второй вариант распространён в большей степени, чем первый, и в подобных местах можно найти хотя бы несколько образцов возвышенного искусства. Большинство Покровителей считают дурным тоном выставлять собственные работы (или не выставлять произведения своих гостей) в те ночи, когда они принимают у себя других Сородичей.

Происхождение: Тореадор практически – *практически* – столь же разборчивы при выборе физически привлекательных людей для Обращения, что и Дэва. Тем не менее, обаяние, остроумие и изящество имеют в их глазах куда большую значимость, чем простая симметрия или телосложение. Кроме того, они ищут в потомках художественную искру, которая сможет впоследствии вдохновить их самих, наряду с возвышенной любовью к искусству – или его профессиональным пониманием. Тореадор не реже, чем обыкновенные Дэва, дают Обращение под влиянием чувства вины или страсти, хотя вместе с тем они не имеют обыкновения приглашать незапланированных потомков в своё общество.

Тем не менее, сам факт принятия других Дэва в их величественные ряды практически невозможен. Для это требуется, чтобы кандидатуру *новильо* (неоната Дэва, происходящего от представителя родословной) выдвинули и одобрили хотя бы двое уважаемых Покровителя, после чего старейшина Тореадор (которого называют *диэстро*) должен дать ему своё благословение в ходе церемонии под названием “*альтернатива*”. Если среди предков *новильо* не было ни одного уважаемого Тореадора, который происходил непосредственно от основателя родословной, ему понадобится настоящее чудо, чтобы члены династии вообще признали его, не говоря уже о вступлении в их ряды.

Создание персонажа: В первую очередь представители родословной полагаются на Социальные Атрибуты, хотя мало кого из них можно обвинить в слабо развитой Сообразительности или Решительности. Интеллект и Физические Атрибуты играют для них не столь важную роль, как значительное и запоминающееся первое впечатление, хотя среди них достаточно трудно встретить по-настоящему слабого, глупого или неуклюжего Тореадора. Как правило, первую скрипку играют для них Социальные Навыки, из которых отдельное предпочтение Тореадор отдают Экспрессии, Коммуникабельности и весьма надменному, неповторимому стилю Запугивания. Также преобладают такие Социальные Преимущества, как Убежище, Статус и Стадо, отражающие ту декадентскую роскошь, которой Тореадор окружают себя, и ту привлекательность, которую таят в себе все эти внешние атрибуты в глазах смертных жертв. Кроме того, имеет смысл приобрести второй уровень Силы Крови, если только вы не намерены отыгрывать роль *новильо* из клана Дэва, стремящегося прорвать себе дорогу в высший свет родословной Тореадор.

Династические Дисциплины: Стремительность, Доминирование, Величие, Мощь.

Слабость: Как и все Дэва, представители родословной Тореадор лишь ценой огромных усилий могут сопротивляться тяге к наслаждениям. Когда Тореадор старается не поддаться своему Пороку, он теряет два очка Воли.

Вдобавок, все представители родословной отличаются той же одержимостью изящными искусствами, что была свойственна и её основателю. Сложно сказать, внушает ли эту одержимость само воспитание членов династии или же она наследуется каким-то загадочным образом, однако мало кто среди Тореадор вообще признаёт это недостатком. Когда Тореадор видит произведение искусства того или иного стиля (который необходимо выбрать при создании персонажа), оно проникает в самую его сущность, лишая возможности оторваться от созерцания. (Наиболее общие примеры включают скульптуру, живопись, музыку, танцы, драматургию, ювелирное дело и моду. Большинство Тореадоров сосредотачиваются на произведениях конкретных художников, стилей или направлений, которые были популярны среди культурной элиты времён их Обращения). Для того чтобы вырваться из-под власти наваждения, персонаж должен потратить пункт Воли или сделать успешный бросок Решительности, иначе он будет сосредоточен исключительно на заворожившем его объекте до окончания сцены или же до тех пор, пока этот объект не уберут от него окружающие. Кроме того, персонаж приходит в себя, если на него нападают или же его вырывают из мечтательного состояния иным физическим способом.

В основе этой одержимости не обязательно должно лежать восхищение. Хотя типичный Тореадор и попадает под очарование истинной красоты, некоторые из них направляют своё высокомерие на труды того или иного художника, периода или направления, которое они презирают и которое они будут настойчиво и безжалостно критиковать до тех пор, пока их хоть кто-нибудь продолжает слушать.

Организация: Поскольку Тореадор не выступают единым фронтом ради достижения конкретной цели, они не придерживаются строгой иерархии. Горстка Покровителей может сформировать неформальную группу, которую они называют салоном, кружком или просто кликой, однако ревность и мелкие разногласия со временем разрывают её на части. Такие группы обычно сколачиваются вокруг чрезвычайно харизматичных *диэстро*, внутренняя иерархия которых определяется статусом каждого из её членов. Иногда в эти группы могут входить многообещающие или очаровательные *новильо* из числа Дэва, хотя они образуют лишь незначительное меньшинство. Непостоянная, ветреная натура Тореадор не способствует поддержанию длительных торарищеских отношений, поэтому лучшим, что может сплотить группу Покровителей, всегда оставались общие враги – или общие жертвы.

Концепты: Быкоборец, поставщик экспонатов для музея, злостный клеветник, владелец галереи, Гарпия, Смотритель Элизиума, многообещающий молодой художник, замкнутый и уставший маэстро, льстивый придворный, злобный критик.

Дисциплины

Нижеприведённый раздел раскрывает детали двух новых Дисциплин, практикуемых родословными, которые были описаны ранее в этом приложении. Секреты Гэцумэй традиционно принадлежат представителям Буракумин, в то время как Истошение представляет собой особый талант родословной Морбус.

Истошение

В глазах многих Сородичей обладание этой Дисциплиной становится той границей, которая определяет, является ли Мехет с необычными вкусами простым членом своего клана или же представителем родословной Морбус. Любой Сородич способен питаться больными смертными, если только готов рисковать возможностью распространения заразы среди остальной части стада, однако лишь Морбус смогли превратить эффекты своих вкусовых предпочтений в столь жуткую и могущественную Дисциплину.

Истошение позволяет вампиру по собственной воле распространять, вызывать и усугублять эффекты любой из тех болезней, которыми заражён и он сам. В некоторых случаях для этого необходимо коснуться выбранной жертвы, однако самые опасные высокоуровневые эффекты этой Дисциплины выходят за рамки подобных ограничений и превращают своих владельцев в ходячую биологическую угрозу.

Когда Морбус намеренно распространяет болезнь при помощи Истошения, игрок выбирает, какая из имеющихся у персонажа болезней будет наслана на окружающих. С точки зрения игромеханики не имеет значения, какая именно это будет болезнь, однако выбор должен соответствовать теме вашей истории или даже черпать в ней своё вдохновение. Основные правила по взаимодействию с заболеваниями описаны на стр. 176 **World of Darkness Rulebook**.

• Диагноз

Будучи, вероятно, наиважнейшей способностью Истошения, эта сила позволяет Морбус отличать подходящие сосуды от основной массы смертных. Данный эффект показывает, как зараза передвигается по кровеносной системе жертвы, благодаря чутью Зверя, кроющегося в Морбус.

Цена: -

Бросок: Интеллект + Медицина + Истошение

Действие: мгновенно

Результаты броска

Полный провал: Персонаж получает совершенно ложное впечатление о состоянии жертвы.

Провал: Персонаж не получает никакой информации о состоянии жертвы.

Успех: До окончания сцены персонаж чувствует, у кого из находящихся в его поле зрения смертных кровь заражена болезнью.

Исключительный успех: Как и в случае обычного успеха, однако вампир также интуитивно понимает, какими именно болезнями заражены эти люди.

В дополнение ко всему, Морбус могут применять Диагноз для того, чтобы опознать Сородичей, питавшихся заражённой кровью (а также чтобы понять, являются ли эти Сородичи представителями родословной Морбус). Однако использование Затемнения может обмануть данную способность так же, как оно обманывает и простой взгляд. Диагноз определяет лишь те болезни, которые в данный момент активны в теле жертвы. Болезнетворные микроорганизмы, рассеянные в воздухе, заключённые в герметичных контейнерах, растущие в пробирках или размножающиеся на грязной стойке не попадают под эффект этой способности.

•• Заражение

Контакт с кровью Морбус всегда может привести к заражению жертвы любой из имеющихся у него болезней – однако данный эффект гарантирует подобное заражение. Размазав один пункт своего Витэ по небольшому предмету или по небольшой области (площадью до одного квадратного ярда), Морбус заражает этот объект сверхестественно стойким штаммом одной из имеющихся у него болезней. Если смертный или Сородич (за исключением самого Морбус, активировавшего эффект) прикоснётся к поражённой области неприкрытой плотью, дотронется до заражённого объекта или проглотит его, он рискует подхватить это заболевание.

Цена: 1 пункт Витэ

Бросок: Для активации эффекта броска не требуется. Болезнь остаётся жизнеспособной с того момента, как ею заразят вещь или область, вплоть до восхода солнца или до того момента, пока кто-нибудь не коснётся её и не подхватит заразу. Пока болезнь ждёт своего часа на поверхности объекта, её нельзя смыть или стерилизовать обычными средствами за исключением огня, – однако она неспособна распространяться по воздуху. После восхода солнца зараза полностью рассеивается, не оставляя после себя ни следа.

Как только жертва перенимает болезнь прикосновением или глотком, она делает пассивный бросок на Выносливость. В случае неудачи болезнь укореняется и активно разрастается, воздействуя на персонажа согласно обычным правилам действия заболеваний. (Жертвы из числа Сородичей просто становятся разносчиками этой болезни). Если бросок оказывается успешен, жертва выводит болезнь из своего организма. В случае выдающегося успеха жертва становится неуязвимой для дальнейших мистических попыток вызвать у неё эту болезнь. Заболевшие жертвы могут передавать болезнь, как обычно.

Действие: мгновенно

••• Очаг

Как только Морбус успешно инфицирует жертву Заражением или выявляет уже существующую болезнь с помощью Диагноза, он может направить на эту болезнь мощь своей Крови, усилив её эффекты.

Цена: 1 пункт Витэ

Бросок: Сообразительность + Выживание + Истощение – Выносливость жертвы

Действие: Мгновенно

Результаты броска

Полный провал: Морбус нечаянно заставляет болезнь угаснуть до конца истории. Если жертва является лишь разносчиком болезни, а не страдает от неё (будь то Сородич или просто удачливый смертный), полный провал окончательно изгоняет болезнь из её организма.

Провал: У персонажа не получается воздействовать на жертву в этом раунде.

Успех: Персонаж временно ухудшает состояние жертвы, налагая штраф -2 на все её броски в течение столько раундов, сколько было получено успехов.

Исключительный успех: Как и в случае успеха – однако вдобавок жертва на первом же раунде падает, не в силах что-либо сделать. Она не сможет подняться или предпринять какие-либо действия до следующего раунда.

Активация данной способности накладывает на жертву определённые эффекты по выбору Морбус. Конкретные детали этих эффектов лучше оставить на откуп игроку и Рассказчику. Это ешение должно приниматься на основе характера усиливаемой болезни, но с игромеханической точки зрения результат будет совершенно однозначным. Из-за кошмарной мигрени, сильной тошноты, интенсивной физической боли или других подобных эффектов жертва получает штраф -2 на любые действия (за исключением пассивных) на количество раундов, равное успехам, полученным при броске активации.

Морбус не может применять данную способность чаще, чем один раз на одну жертву в конкретный отрезок времени. Однако Очаг можно использовать повторно, чтобы оказать на жертву более продолжительное воздействие.

Эффект действует лишь на смертных, разносящих болезнь или страдающих от неё.

•••• Разносчик чумы

Хотя этот эффект и нельзя назвать самым стремительным и смертоносным проявлением Истощения, остальные вампиры боятся этой способности больше всех остальных. Морбус может применить её для того, чтобы заразить всё стадо своего противника, превратить целую котерию в таких же разносчиков чумы, как и он сам, или инфицировать множество жертв в местной Кормушке, чтобы они стали сосудами, пригодными лишь для таких же, как он.

Цена: 1 пункт Витэ за раунд

Бросок: Интеллект + Медицина + Истощение

Действие: мгновенно (в действительности, изначальное применение проистекает мгновенно, однако эффект можно растянуть на несколько раундов, которые будут длиться до тех пор, пока игрок будет продолжать тратить Витэ).

Результаты броска

Полный провал: Персонаж никого не заражает и до конца ночи не может пользоваться ни одной способностью Истощения.

Провал: Персонаж никого не заражает и не может вновь пользоваться этой способностью до конца ночи.

Успех: Персонаж заражает до трёх смертных или одного Сородича за каждый полученный успех. Если потратить дополнительное очко Витэ, такое же число жертв можно заразить и в каждый следующий ход.

Исключительный успех: Никаких дополнительных эффектов, кроме увеличивающегося числа заражённых людей.

Сосредотачивая и сжигая кровь внутри себя, Морбус может наслать одну из имеющихся у него болезней на толпу ничего не подозревающих жертв. Эти жертвы (неважно, Сородичи или смертные) затем могут начать распространять болезнь дальше, пока Морбус не окажется в эпицентре опустошительной эпидемии.

Если игрок потратит один пункт Витэ и сделает успешный бросок активации, персонаж заразит до трёх смертных или одного Сородича за каждый успех. Если первая попытка успешна, на следующий ход можно потратить ещё пункт Витэ и заразить такое же количество окружающих. В последующие раунды никаких бросков не делается, однако чтобы продолжать заражение, персонаж по-прежнему должен концентрироваться. Персонаж может совершать простые действия – стоять, оглядываться, изображать, будто пьёт пиво в баре. Он может даже двигаться со своей базовой Скоростью. Однако во время применения данной способности он не может участвовать в бою, бродить из помещения в помещение в поисках людей, которых он собирается заразить, участвовать в разговоре или даже завязывать шнурки. Радиус, в пределах которого персонаж может заражать своих жертв, равен 10 ярдам за каждый имеющийся у него пункт Выносливости.

Таким образом, если при активации эффекта было получено три успеха, в первый ход можно заразить до девяти смертных или трёх Сородичей. В каждый последующий ход, если потратить дополнительные пункты Витэ, можно заразить ещё девять смертных или троих Сородичей.

Как только вампир прекращает вкладывать Витэ, его концентрация нарушается и он теряет способность распространять болезнь. Чтобы возобновить заражающее воздействие, эффект потребуется активировать снова.

Как только Морбус начинает применять Разносчика чумы, его жертвы подхватывают инфекцию в соответствии с правилами Заражения со всеми сопутствующими бросками на Выносливость и последующими эффектами.

•••• Быстротечное заболевание

Как только Морбус заражает жертву при помощи Заражения или Разносчика чумы (или как только он определяет болезнь с помощью Диагноза), у него появляется шанс обрушить на её здоровье всю свою мощь. Используя силу своей заражённой крови и её схожесть с кровью жертвы, он может спровоцировать разрушительную вспышку болезни, которая, вероятнее всего, окажется для жертвы фатальной.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Сообразительность + Выживание + Истощение – Выносливость жертвы.

Действие: мгновенно

Результаты броска

Полный провал: Морбус нечаянно заставляет болезнь угаснуть до конца истории. Если жертва является лишь разносчиком болезни, а не страдает от неё (будь то Сородич или просто удачливый смертный), полный провал окончательно изгоняет болезнь из её организма.

Провал: Персонаж не оказывает воздействия на выбранную жертву.

Успех: Персонаж автоматически наносит один пункт летальных повреждений за каждый полученный успех.

Исключительный успех: Как и в случае простого успеха, без каких-либо дополнительных эффектов.

Если Морбус успешно активирует данную способность, он до такой степени ускоряет течение болезни жертвы, что она тут же начинает умирать, независимо от получаемого лечения и текущей стадии болезни. За каждый набранный при активации успех жертва автоматически получает один пункт летальных повреждений, на её теле появляются бубоны или кровавые раны, язвы в желудке разъедаются кислотой и так далее. Эти эффекты проявляются на протяжении одного раунда, а затем болезнь возвращается к своему обычному течению, если, конечно, жертве удалось выжить. Данная способность не действует на других Сородичей.

Гэцумэй

Название этой Дисциплины происходит от японского словосочетания *гэцумэй но михи*, которое можно примерно перевести как "путь, озарённый луной". Считается, что оно возникло в результате поэтического обмена между наставником Буракумин и его послушником, которое имело место в эпоху Токугава. Несчастный и раздосадованный послушник из мести за незаслуженное пренебрежение решил осквернить тело покойного сына правителя, который в течение многих лет поддерживал своим богатством высокомерного Князя Вентру. Но мудрый наставник ответил на предложение своего послушника только: *"Мы не можем поступить так, как ты предлагаешь. Но сын правителя уже обратился пыльным ростком, расцветающим на пути, озарённом луной"*. Согласно истории, хромящийся труп сына вернулся в особняк своего отца позже этим же вечером и унёс жизни троих любовниц правителя и четырёх последних его детей, прежде чем стражники разрубили его на куски.

Подобно тому, как этот обмен соотносится с легендой, название Дисциплины соотносится с её сутью: за благородным обликом скрывается только уродство и мерзость. Дисциплина Гэцумэй основана на ремесле обработки и подготовки трупов для похорон. Она превращает уже изначально нечистое занятие в процесс извращенного, бесконечного осквернения. С её помощью Буракумин могут узнавать секреты мира мёртвых из уст самих мертвецов, используя части их тел как инструменты и даже наделяя гниющие трупы ложным подобием жизни.

• Лунная обработка

Будучи основным эффектом Дисциплины Гэцумэй, Лунная обработка связана с традиционной обязанностью касты буракумин. Она мистическим образом останавливает

разложение трупа и делает его более пригодным для эффектов дальнейших уровней Дисциплины. Благодаря ей свежее тело может пребывать в отличном состоянии в течение многих лет без помощи химикатов - и даже давно гниющему телу она способна вернуть прочную структурную целостность, которая сделает его весьма полезным орудием на более высоких уровнях Гэцумэй.

Цена: 1 пункт Витэ

Бросок: Самообладание + Медицина + Гэцумэй

Действие: мгновенно

Результаты броска

Полный провал: Тело (или его части), предназначенные вампиром для сохранения, обращаются бесполезным прахом.

Провал: Труп не удаётся сохранить мистическим образом.

Успех: Труп удаётся сохранить (или удержать как единое целое) мистическим образом на срок, равный одному месяцу за каждый полученный успех. После того, как этот срок выйдет, персонаж должен использовать эту способность вновь, иначе тело начнёт разлагаться в тех местах, в которых оно прекратило гнить до использования Дисциплины.

Исключительный успех: Как и в случае с успехом, однако продолжительность эффекта равна одному году за каждый успех.

Лунная обработка не восстанавливает повреждения, нанесённые телу, не наделяя его и какой-либо дополнительной сопротивляемостью урону. Тем не менее, она может (например) удерживать кости скелета вместе в их правильном положении даже без поддержки суставов или других тканей. Использование этой способности на трупах не требуется для применения на них Гэцумэй более высокого уровня. Она также не наделяет трупы какими-либо особыми бонусами при использовании дальнейших способностей Дисциплины. Однако если Буракумин не использует Лунную обработку на мёртвом теле, ему придётся соединять распадающиеся кости и плоть простыми земными средствами наподобие игл, нитей, болтов, кожаных ремней или проволоки, иначе оживлённые им создания развалятся под воздействием физического напряжения.

Эта способность не накладывает никаких эффектов на Сородичей, поскольку она функционирует только на настоящих мёртвых телах.

•• Урожай воронов

Эта способность позволяет Буракумин заглянуть в глаза мертвеца и увидеть в их отражении последнее, что он видел перед смертью. Это видение появляется только в глазах усопшего и не доступно никому, кроме вампира, использующего эту силу. Её эффект не может быть использован на трупах сверхъестественных существ (таких как другие Сородичи или оборотни) и на телах животных. Кроме того, хотя бы один глаз усопшего должен пребывать в относительно неповреждённом состоянии, чтобы вампир смог увидеть отражённый в нём образ. Урожай воронов не работает на телах, находящихся под эффектами Гэцумэй более высокого уровня.

Цена: -

Бросок: Сообразительность + Расследование + Гэцумэй

Действие: мгновенно

Результаты броска

Полный провал: Вместо того, чтобы получить ясное изображение обстоятельств, сопровождавших смерть человека, Буракумин оказывается одержим разозлённым и ничего не понимающим духом покойника до конца сцены. Эффект подобен отклонению Кровавый анимизм, описанному на **см.стр. 284**.

Провал: Буракумин видит лишь глаза мертвеца, бессмысленно уставившиеся на него.

Успех: Персонаж получает ясное представление о том, что покойник видел непосредственно перед смертью, и о некоторых моментах, приведших к этому событию.

Исключительный успех: Персонаж видит всю сцену, приведшую к смерти жертвы, именно так, как она сама её видела. Тем не менее, сцена может длиться не дольше одного часа.

При желании персонаж может вырвать и проглотить один глаз покойника во время использования этой способности. В этом случае он может пережить все события, произошедшие с жертвой перед смертью (см. предыдущий пункт) так, словно он сам принимает в них участие, в зависимости от количества набранных успехов. Такое видение длится всего один раунд, однако персонаж может увидеть сцену из жизни покойного длиной в час. Переживая последние мгновения чужой жизни, тело вампира на один раунд погружается в транс, подобный дневной спячке. Рассказчик может потребовать от игрока броска Интеллекта + Расследования по окончании успешного применения этой способности для того, чтобы правильно интерпретировать запутанные события или моменты, застигшие саму жертву врасплох.

*** Кожа покойника

Буракумин вырезает из тела покойника небольшой символ, который в дальнейшем используется для увеличения физической сопротивляемости самого вампира. Символом может стать круглый однодюймовый кусочек мяса, постоянный зуб, палец, пяточная кость или что-либо сопоставимое по размеру с вышеописанным. Персонаж должен держать этот символ во рту или в зажатом голом кулаке в течение всего времени продолжительности эффекта.

Цена: 1 пункт Витэ

Бросок: Выносливость + Атлетика + Гэцумэй

Действие: мгновенно

Результаты броска

Полный провал: Плоть персонажа вздувается и налагает определённые штрафы аналогично успеху, однако вампир не получает дополнительной Брони, а символ разваливается на куски.

Провал: Ничего не происходит, однако символ приходит в негодность.

Успех: Вампир получает штрафы, описанные ниже, однако вместе с тем он приобретает по одному дополнительному очку гротескной Брони за каждый успех. Эффект сохраняется до конца сцены.

Исключительный успех: Дополнительный эффект отсутствует, однако дополнительная Броня становится наградой сама по себе.

Когда персонаж использует эту силу, его плоть становится толще, теряет цвет и вздувается подобно разлагающемуся телу покойника. Персонаж получает штраф -1 к броскам, основанным на Внушительности и Манипулировании (за исключением попыток Запугивания; тем не менее, эти штрафы добавляются поверх династической слабости Буракумин и клановой слабости Носферату). Взамен персонаж получает временную Броню. Несмотря на некоторый дискомфорт от телесных вздутостей, этот эффект не налагает никаких штрафов на Защиту и Скорость вампира - хотя ему может быть достаточно трудно, например, снять предохранитель маленького пистолета. Каждый успех, полученный при броске активации, увеличивает Броню на всю оставшуюся часть сцены. Эта защита применяется против всех типов атак, включая и ближний, и дальний бой. Персонаж может использовать эту способность только один раз за сцену и только на себя. Когда эффект пропадает, символ трупной плоти распадается и больше не может быть использован. Этот эффект не дополняет очки брони, если персонаж уже носит её на себе, - он должен решить, какой из видов брони он будет использовать в качестве защиты.

•••• Канал Хасу-Ко

Будучи одной из самых практичных и странных способностей Буракумин, Канал Хасу-Ко позволяет вампиру сконструировать крошечного, самостоятельного слугу из тел мертвых людей. Эти создания принимают форму гротескных насекомых или безобразных гомункулов и нередко играют роль чрезвычайно полезных шпионов.

Цена: 1 пункт Витэ

Бросок: Ловкость + Ремесло + Гэцумэй

Действие: мгновенно (само собой, процесс конструирования Канала Хасу-Ко занимает не один час, однако бросок активации и все вложения, сопровождающие окончание этого периода, считаются мгновенным действием).

Результаты броска

Полный провал: Персонаж конструирует и оживляет создание, которое приходит в бешенство и нападает на него.

Провал: Персонаж остаётся с неодушевленной глыбой гниющего мяса на руках.

Успех: Существо обретает жизнь и повинуетя голосовым командам вампира, стараясь изо всех сил. Оно в состоянии вербально описывать своему создателю, что оно видит и делает.

Исключительный успех: Вампир не только создаёт Канал Хасу-Ко, но и может связать своё восприятие с созданным существом, наблюдая, слыша, чувствуя запах и вкус того, что ощущает его слуга. Взамен вампир жертвует собственным восприятием, однако он в состоянии отдавать существу телепатические команды на любом расстоянии. Попытки выяснить, что происходит возле тела самого персонажа, проходят со штрафом - 3. Персонаж не может выполнять никаких самостоятельных действий при погружении в восприятие своего слуги.

Существо, оживлённое Каналом Хасу-Ко, передвигается жуткой прыгающей походкой, а также способно карабкаться по стенам подобно пауку и разговаривать тонким, шипящим голосом. Его характеристики подобны характеристикам гомункулуса, описанного на **стр. 340**. Существо остается активным в течение всей ночи, распадаясь на составляющие его трупные части с восходом солнца. Оно обладает интеллектом, равным интеллекту его создателя, и способно понимать условные предложения, а также действовать самостоятельно из чувства самосохранения. Существо лояльно создавшему его Буракумину, и этот контроль не может быть перехвачен другим знатоком Гэцумэй. Дисциплины, влияющие на сознание, наподобие Анимализма и Доминирования, а также способность *Телепатия* Дисциплины Ясновидение, не работают на этом создании. В значительной степени существо иммунно к эффектам Величия и Кошмара, однако оно неспособно сопротивляться *Господству*. Кроме того, оно не может проникнуть за вуаль Затемнения. Дополнительное вложение Витэ может увеличить любой Физический Атрибут существа на одно очко за каждый пункт Витэ.

С позволения Рассказчика игрок может определить некоторые специфические действия существа или полностью взять его под своё управление, делая за него броски.

••••• Созвание Хотоке

При помощи этой способности Буракумин может приказывать сразу нескольким мёртвым телам подняться из земли и взяться за выполнение относительно простых действий. Так, вампир может приказывать им нести тяжёлые предметы, напасть на врага или целую группу врагов, охранять дверь, вырыть траншею, возвести стену или взяться за другую чёрную работу. Мертвецы выполняют указанную задачу, пользуясь зачаточным интеллектом, пока эффект способности не пресекается или их тела не оказываются уничтожены. Последнее, как правило, требует расчленения, сожжения или полного раздробления костей.

Цена: 1 пункт Витэ + хотя бы 1 очко Воли (см. ниже)

Бросок: Интеллект + Оккультизм + Гэцумэй

Действие: мгновенно

Результаты броска

Полный провал: Персонаж оживляет всех мертвецов, которых он собирался использовать, однако неупокоенные души умерших захватывают их тела и вымещают свой гнев на вампире. Если им удаётся избавиться от него, то они возвращаются к безжизненному состоянию. Если же это им не удаётся, но никто не уничтожает их до рассвета, то они возвращаются к безжизненному состоянию в конце ночи.

Провал: Персонажу не удаётся оживить покойников.

Успех: Персонаж оживляет одного мертвеца за каждый успех, полученный при броске активации, и эта группа остаётся активной до следующего рассвета.

Исключительный успех: Как и в случае с обычным успехом, однако покойники сохраняют активность до тех пор, пока их напрямую не коснётся солнечный свет.

Когда игрок делает бросок активации и все необходимые расходы, Буракумин должен тотчас же озвучить приказы, которые будут относиться к тем мертвецам, на которых была направлена эта способность. Если позже (но ещё до того, как эффект прервётся) вампир решит изменить отданные команды, он должен потратить ещё одно очко Воли. Если он хочет дать каждому мертвецу индивидуальный приказ, то он тратит по пункту Воли на каждого из покойников. Командование мертвецами требует, чтобы вампир лично говорил с ними - так, Буракумин не может изменить приказы, розданные своим мёртвым слугам, находясь за полконтинента от них или используя телефон.

Тела, оживлённые этой способностью, обладают Силой 3, Ловкостью 2, Выносливостью 4, Борьбой 2, Ментальными Атрибутами 1-го уровня и Социальными – нулевого уровня. Факторы Скорости и Размера этих покойников равны показателям любого нормального человека. Они не говорят с людьми, которые пытаются с ними заговорить, и не отвечают на их вопросы, однако их глаза следят за любой целью, которая привлекает их внимание. Также покойники обладают базовым пониманием необходимости предпринимать такие необходимые действия, как поворот дверных ручек, восхождение по ступеням, ползание сквозь ограниченное пространство и поиск спрятавшихся нарушителей. Оживленные трупы получают только тупой урон от любых видов атак, кроме огня, который наносит им аггравированные повреждения. Они не страдают от штрафов, которые налагаются ранами.

Дисциплины, влияющие на сознание, наподобие Анимализма и Доминирования, а также способность *Телепатия* Дисциплины Ясновидение, не работают на оживлённых трупах. Также они иммунны к эффектам Величия и Кошмара, однако неспособны проникать за вуаль Затемнения.

Персонажи не могут использовать эту способность на трупах, которые уже находятся под влиянием Создания Хотоке, применённого другим вампиром. Кроме того, Дисциплина не действует на Сородичей.

Повествовательные функции родословных и Дисциплин

Родословные выполняют множество повествовательных функций в пределах хроники. Прежде всего, они расширяют диапазон возможностей, лежащих перед игроками. Для кого-то может быть недостаточно пяти кланов - или, возможно, образ персонажа не слишком сочетается с образом одного из стандартных кланов. Именно родословные позволяют сыграть во что-нибудь "совершенно иное", и вместе с тем помогают Рассказчикам и игрокам привести сеттинг в соответствие со своими вкусами. Каждый клан сфокусирован на конкретном аспекте мифологического образа вампира: вампир как тайный наставник, трагический символ контркультуры, звероподобный хищник и тому подобное. Однако с помощью родословных вы можете создать новый подвид вампиров, раскрыв другие аспекты этого образа, или дополнить стандартную хронику интересной и нетипичной группой Сородичей.

И напротив, некоторые родословные могут фокусироваться на самых специфических сторонах клана, возводя эти качества в абсолют. Так, Морбус олицетворяют самую жуткую сторону исключительности Мехет, обнажая их самое худшее и уязвимое качество. В случае с Разносчиками близость клана Мехет к темноте приняла форму настоящей болезни из-за бесконечных попыток этих вампиров скрыться от чужих глаз в ходе долгой истории клана.

Схожую роль играют и новые Дисциплины. Некоторым игрокам нравится наделять своих персонажей необычными способностями. Разумеется, иногда они делают это ради того, чтобы дать своим персонажам превосходство над окружающими, а иногда и вовсе забывают о личности персонажа, заменяя её уникальными силами. Однако это не повод запрещать новые Дисциплины как таковые. Как Рассказчик вы можете предложить игрокам использование родословных и Дисциплин для того, чтобы лучше отразить индивидуальность и нестандартность их персонажей, не нарушая внутриигрового баланса.

К тому же, и родословные, и необычные Дисциплины помогают окутать Мир Тьмы атмосферой таинственности. Даже если Сородич привык считать, что он знает всё, он будет шокирован, если увидит, как за вампиром, недавно появившимся в городе, тянутся смертоносные заболевания, или если столкнётся с призраками своих давно умерших родителей.

Особенно хорошо это работает в случае с родословными, появившимися в незнакомых землях. Поскольку Сородичи редко покидают родные места, зачастую кланы формируют собственные родословные. Подобно тому, как в каждом городе выделяются необычные индивидуумы и политическая структура различных ковенантов, в каждой части света могут выделяться одна или две необычных династии. Такие родословные, зарождающиеся в определённых географических регионах, могут освещать культурные или исторические элементы своей страны. Появление Буракумин иллюстрирует ту историческую медлительность, с которой Япония расставалась с традициями и предрассудками, привыкая к более современным общественным формам. Малковианы связаны с приукрашенными образами туманной викторианской Англии и пугающей стороной готического безумия. Бруха представляют собой банду мотоциклистов, серьёзно ограниченную своими культурными качествами и специфической преступной деятельностью, которая уходит корнями в годы формирования родословной.

Если вы хотите создать новую родословную, подумайте о том, где она зародилась и какие стороны родной культуры она может воплощать. При желании вы даже можете ознакомиться с местными легендами о вампирах. В любой части света найдутся истории о кровососущих призраках, ведьмах и демонах, что, в свою очередь, может помочь вам придумать новую родословную. Кроме того, в других частях света наподобие Азии или Африки могут существовать необычные ковенанты. Когда персонажи встречают Сородича из другой части света, который придерживается странных обычаев и обладает непостижимыми силами, они понимают, как мало им известно о Мире Тьмы. Так,

Буракумин имеют дело с культурной традицией, давно забытой в современном японском обществе, а Тореадор воскрешают неоклассические представления об искусстве и покровительстве.

Как и новые родословные, уникальные Дисциплины позволяют расширить диапазон тех историй, которые вы можете рассказать в пределах одной игры. Каждая Дисциплина открывает вампирам доступ к определённым возможностям: таким образом, новая Дисциплина наделяет персонажа способностями, которыми не обладает больше никто из вампиров. Такой персонаж может привести в движение механизмы, недоступные окружающим, положив начало сюжетным загадкам и возведя препятствия для других персонажей, что в конечном счёте изменит облик всей хроники. Какой оборот примет история, если один из героев обретёт способность разговаривать с мёртвыми? Сородичи всего города окажутся перед тем фактом, что все секреты, которые они считали утерянными, и все опасности, которые они считали погребёнными глубоко под землёй, теперь могут воскреснуть. Вампир, обладающий секретами Гэцумэй, наверняка будет получать выгодные предложения наряду с угрозами по мере того, как другие Сородичи будут пытаться воспользоваться его силами или уберечься от них. Вы даже можете закрутить сюжет вокруг изучения новой Дисциплины и ответной реакции местных Сородичей.

Вместе с тем слабости кланов и родословных бросают вызов изобретательности игроков наряду с их способностями к отыгрышу. Разные недостатки приводят к разным препятствиям, с которыми придётся иметь дело и игрокам, и самому Рассказчику. Как представителю родословной Морбус добиться права на личную территорию по прибытии в новый город? Если другие Сородичи узнают о его связи со вспышками заболеваний, грозящими городу эпидемией, они могут потребовать от него возмещения того вреда, которое он наносит домену.

Подобно игрокам, Рассказчики могут почувствовать искушение заменить личность тех или иных персонажей набором их способностей и связью с необычными родословными. Однако не забывайте, что для создания необычной личности вам вовсе не обязательно создавать целую родословную. В мире хватает вампиров, которые ведут себя совсем не так, как привыкли вести себя остальные представители его клана, или берутся за изучение необычной Дисциплины, не принадлежа соответствующей родословной.

Помимо этого, остерегайтесь создавать "сверхродословные". Иногда Рассказчику хочется изобрести родословную с самым сногшибательным набором Дисциплин, какой он только может придумать. Особенно сильно подобное искушение может проявиться в том случае, если Рассказчику хочется наделить супер-способностями родословную, члены которой выступают в игре противниками персонажей. Не поддавайтесь этому искушению. Концепция **Vampire: The Requiem** предполагает, что *все* родословные Проклятых в равной мере достойны внимания в качестве игровых персонажей. Ни в этой книге, ни в любом другом дополнении к этой игре вы не встретите родословную, члены которой сразу по Обращении получают чёрную шляпу²⁷ и штамп: "Антагонист - не играть!". И мы советуем вам не отступать от этого правила. Если какая-либо родословная будет обладать преимуществами перед остальными, все её представители также получат некое превосходство над персонажами других игроков. И хотя одному игроку это может прийти по вкусу, другие участники наверняка будут возражать.

Создание родословных

Создание родословных состоит из двух частей. Первая заключается в проработке "повествовательных" элементов нового вида Сородичей: от какого клана они отделились (даже если самим представителям родословной и неизвестны такие детали), как зародилась сама родословная, какую культуру породили их отличительные черты и как

²⁷ Английская метафора, означающая признак глубокой враждебности.

они взаимодействуют с остальными Сородичами. Вторая часть фокусируется на "игровых" аспектах: то есть Дисциплинах, которыми обладают представители родословной, и слабостях, которую они наследуют от своих Сиров.

Игроки тоже могут изобретать родословные. Более того, они могут не только захотеть взять на себя роль представителей собственноручно созданных родословных, но могут и положить основу новым родословным прямо во время игры. Как всегда, последнее слово остаётся за Рассказчиком, и только он может разрешать или запрещать создание родословных. Как бы то ни было, основание собственной династии представляет собой одно из величайших достижений, которых только может добиться Сородич, а потому мы не рекомендуем Рассказчикам запрещать подобные действия. Лучше помогите игроку сделать новую родословную не только интересной, но и сбалансированной по сравнению со стандартными кланами Проклятых.

Как зарождаются родословные

Родословные не появляются из ниоткуда. Кто-то должен положить им начало, и этот кто-то может влиять на саму культуру и образ своих потомков. Новые родословные могут появиться различными способами. Рассказчики могут использовать любую из приведённых ниже историй в любом количестве вариаций и комбинировать их, чтобы создать интересную, уникальную предысторию для всей родословной.

Преднамеренное создание

При достаточном возрасте и могуществе всякий Сородич способен внести изменения в работу своего Витэ. С точки зрения игромеханики это значит, что вампир может основать собственную родословную, начиная с шестого уровня Силы Крови. Этот процесс не требует никаких специальных ритуалов, однако он понижает значение Воли вампира на единицу и занимает определённое время, в течение которого Кровь Сородича приходит в соответствие с его новыми характеристиками. Также он получает новую слабость, которая дополняет слабость его родного клана. С этой минуты любой Сородич, которого Обращает персонаж, потенциально может получить ту же слабость и тот же набор избранных Дисциплин.

Сородич может изменить себя для того, чтобы приблизиться к какой-то конкретной цели. Так, основатель новой родословной может интересоваться некой способностью, которая не входила в перечень Дисциплин его клана. Изменив свою Кровь, он наделяет себя способностью изучать эту Дисциплину с большей лёгкостью. В дальнейшем его потомки могут перенимать этот набор Дисциплин, а поскольку вампир-основатель получает новую слабость вдобавок к стандартной клановой, эта слабость будет распространяться и на его потомков, которые "активируют" черты родословной.

Примером намеренно созданной родословной могут послужить Бруха. Её основатель хотел оставаться верным своим преступным байкерским корням, а не служить пешкой в руках другого Сородича на доске Пляски Смерти. Так родословная обрела Мощь - Дисциплину, больше всего подходившую стае безбашенных, кровожадных и неустрашимых байкеров, которым не на кого было положиться, кроме самих себя. Выбор основателя родословной определил сильные стороны его новой семьи.

Насколько "сознательно" основатель родословной изменяет свойства своего Витэ, зависит от персонажа. Один может изменить свою Кровь в расчётливой попытке добиться значительных преимуществ для себя и своих потомков. Другой может действовать подсознательно; Кровь сама будет отзываться на желания такого вампира. Теоретики Проклятых подозревают, что Тореадор отделились от Дэва благодаря неосознанному, но сильному чувству собственного достоинства. Основатель родословной создал прочнейшие узы с тем обществом, которое привлекло его внимание, потакая своим вкусам и предпочтениям до такой степени, что они превысили даже склонность его родного клана к пороку. Немало Сородичей подозревают, что схожие причины подтолкнули к отделению

от родного клана и Малковианов. Между тем, в ряде случаев решение изменить своё Витэ и заложить основу новой династии приходит к нескольким членам клана. Кроме того, некоторые родословные изначально сформировались в качестве культов или секретных обществ в пределах родного клана.



Случайные родословные?

Кому-то может показаться странным, что Сородич, приложивший столь значительное усилие воли, что оно было отражено в понижении значения этой характеристики, может и не узнать об этом. Однако не забывайте о том, что Сородичи не имеют доступа к листам со своими характеристиками. Игровая механика может легко уживаться с тем фактом, что значение Воли только что было одним, а минуту спустя уже снижено на единицу, однако это изменение должно проходить в период между сессиями, когда никто не следит за временем. В этот период совершенно нормально выглядит даже действие, которое в реальности требует сделать всего один бросок или поставить крестик карандашом на листе персонажа, а в игре занимает несколько ночей. А потому считается, что персонаж ночь за ночью прикладывает усилия воли, понемногу трансформируя свою Кровь, и никто - даже он сам - не сможет сказать, когда именно произошло это изменение.



Проклятия

Иногда изменения в крови происходят из-за магического воздействия, оказанного кем-либо из окружающих. Независимо от того, как именно произошло это изменение, Сородичи называют его "проклятием".

Впрочем, бывает и так, что вампир становится жертвой настоящего проклятия. Так, на высочайших уровнях мастерства, доступных лишь обладателям самой сильной крови, Фивейское Чародейство позволяет проводить ритуалы, отравляющие существование другого вампира и всех его потомков - даже тех, которые были Обращены до этого. Подобным образом проклясть Сородича могут и наиболее могущественные из смертных магов.

Также стать жертвой проклятия может основатель родословной, столкнувшийся со способностями других сверхъестественных существ. Опытные Сородичи всегда предостерегают своих товарищей от контакта с кровью Люпинов, магов и других непостижимых существ, обитающих в Мире Тьмы. Хотя некоторые Сородичи обретают новые силы благодаря контакту с подобными существами, чаще всего им приходится заплатить страшную цену в виде неожиданных слабостей, дополняющих уже существующие клановые недостатки вампира.

Любой персонаж, независимо от его Силы Крови, может стать жертвой проклятия. Это проклятие может перейти и к любому его потомку. Если персонаж достигает шестого уровня Силы Крови, ему может предоставиться шанс избавиться от проклятия - а может и не представиться. Как бы то ни было, он получает возможность смягчить и самостоятельно выбрать эффекты, которые будут довлеть над ним и его потомками.

Аномальное Обращение

Некоторые смертные попадали под сверхъестественное воздействие ещё при жизни. И хотя ещё ни один смертный маг не пережил Обращения, известны некоторые "колдуны" и другие живые аномалии сверхъестественного мира, положившие начало своим родословным в момент превращения в вампира. Медиумы и носители других мистических способностей также могут войти в мир Сородичей, обладая Кровью, отличной от Витэ их Сиров. Безусловно, подобные случаи чрезвычайно редки. Куда чаще смертные мистики просто становятся вампирами с тем или иным необычным талантом.

Примером родословной, возникшей при аномальном Обращении, могут служить Буракумин. Родословная зародилась ещё в качестве касты смертных изгоев, существовавших задолго до того, как Сиры Носферату начали создавать из них своих потомков. Буракумин сохранили часть своей традиционной власти над усопшими, которая стала передаваться от Сира к потомку.

Чрезвычайно старые родословные

Некоторые родословные существуют так долго, что никто уже не способен вспомнить, как они зародились. Загадку происхождения некоторых родословных можно только попробовать угадать, основываясь на характерных слабостях, династических Дисциплинах или подозрительной схожести между той или иной культурой. Культура всегда оставалась одной из важнейших сторон истории и характера родословной. Некоторые семьи Проклятых достигают в родных землях статуса, равного статусу полноценных кланов, – особенно если численность представителей этой родословной по-настоящему велика. Однако Рассказчику следует продумать, как именно представители родословной подыскивают и обучают своих потомков, поскольку это позволит объяснить, почему эта культура продержалась так долго.

Так, ни один Сородич не помнит, как и когда ответвилась от клана Мехет родословная Морбус. С точки зрения культуры Мехет оставили Морбус в нескольких столетиях позади. Родословная может поддерживать архетип Мехет как затенённых манипуляторов, скрывающихся во тьме и разносящих заразу, тянущуюся следом за ними, потому что подобное может случиться и среди смертных в доменах "чистокровных" Мехет. Родословная Морбус (хотя правильнее было бы назвать её фракцией) продолжает попытки скрывать своё истинное лицо в той же мере, в которой другие вампиры стараются поддерживать Маскарад.

Более того, даже кланы могут представлять собой не что иное, как широко распространившиеся родословные. В особых случаях родословная может вовсе и не быть родословной. Возможно, она представляет собой вымирающий клан, некогда многочисленный и влиятельный, однако со временем сократившийся и оставшийся лишь в одном конкретном регионе. Предполагаемый "клан с благородным происхождением" может быть родословной, которая некогда накопила достаточно силы, чтобы сместить своих предков с прежних позиций. Многовековая история Проклятых скрывает немало загадок, получить ответ на которые отчаялись даже самые эрудированные из Сородичей.

Основатель

Родоначальник династии должен быть проработан с тем же усердием, что и любой другой персонаж вашей хроники. Даже если этот Сородич погиб или находится в торпоре, он остаётся важной фигурой в истории родословной.

Сначала подумайте, почему его Обратил кто-то из Проклятых. Какая черта привлекла его Сира? Что от него хотели? Может быть, основателем является персонаж одного из игроков?

Как он относился к родному клану? Если он чувствовал себя неуютно среди соклановцев, это могло стать поводом для отсоединения от клана.

Какая обстоятельства привели его к созданию собственной родословной? Было ли это действие добровольным, случайным или преднамеренным? Встретил ли основатель новой династии какую-нибудь заметную реакцию со стороны Сородичей?

Почему он Обратил новых потомков? Что он хотел от них? Что он требовал? Как реагировали его потомки?

Существует ли этот вампир до сих пор? Сохранил ли он над своей родословной какую-либо власть? Если он был уничтожен - как это произошло и как это повлияло на судьбу родословной?

Ответы на эти вопросы не только помогут вам сделать историю родословной более реалистичной, но и подскажут, какими методами можно будет вовлечь игроков в события, связанные с ней. Простейшим примером может послужить выживший основатель родословной, который открывает одному из своих потомков путь к великим достижениям - и этим потомком оказывается игровой персонаж. Такой основатель может стать наставником, покровителем, злейшим врагом игрока - в сущности, кем угодно среди его окружения.

Родословные Бруха и Тореадор хорошо демонстрируют, как основатели могут влиять на своих потомков. Родоначальник Бруха, Карлос Сааведра, в жизни был тем ещё отморозком - и свои преступные наклонности он перенёс в ночной мир Сородичей. Также он помог своим отпрыскам занять видное место в криминальном мире, дав им тот центр, который продолжает поддерживать родословную даже теперь, когда сам Карлос исчез без следа. Первый Тореадор Обращал только тех, кто хорошо вписывался в растущий культ его личности. Эта практика наделила Тореадоров определённым единством (если не абсолютным единодушием), чрезвычайно редким среди Сородичей. По-видимому, основатель или его потомок имеют значительное влияние на стремления родословной, и мало кто из его последователей рискнёт вызвать его гнев (поскольку во многом Покровители представляют собой самую настоящую клику). Сородич крови Тореадор может даже периодически получать сообщения от Кастильяхо или де ла Вега, поскольку первые Покровители бдительно следят за своими потомками.

Безусловно, особую важность основатель родословной приобретает в том случае, если его отыгрывает кто-либо из игроков. В такой обстановке происхождение родословной становится дополнительной сюжетной линией во всей хронике. Рассказчик может закрутить историю вокруг обстоятельств, которые привели персонажа к изменениям, вокруг реакции остальных Сородичей (в первую очередь соклановцев персонажа) и вокруг выбора, постоянно стоящего перед игроком: Обращать ли других Сородичей или нет.



Присоединение к родословной или её осознание

Способность вампира присоединиться к родословной или создать свою собственную зависит от нескольких факторов, включающих его клан, непосредственное происхождение и Силу Крови.

Присоединение к родословной Сира

Достигнув второго уровня Силы Крови, персонаж может "активировать" родословную своего Сира и стать её частью. Это открывает ему доступ к династической Дисциплине (которая с этого момента считается четвёртой клановой), однако подвергает его и особой слабости этой родословной (которая также становится дополнением клановой слабости). Присоединение к родословной Сира понижает значение Воли персонажа на единицу²⁸.

Присоединение к другим родословным

На четвёртом уровне Силы Крови персонаж получает возможность присоединиться даже к той родословной, к которой его Сир не принадлежал. Тем не менее, эта родословная должна быть частью того же клана, к которому принадлежит персонаж. Так, Вентру может присоединиться к Малковианам точно так же, как Гангрел может стать Бруха, однако Носферату никогда не сможет стать Морбус, а Мехет - присоединиться к Буракумин.

²⁸ Обратите внимание, что понижается само значение Воли, а не количество её "временных" пунктов.

В стандартных условиях для присоединения к родословной персонаж должен получить разрешение и покровительство Сородича, уже состоящего в ней. Такой покровитель известен как Авус (от латинского *Avus* - "дедушка"). Когда Сородич решает присоединиться к родословной, он должен выпить как минимум одно очко Витэ своего Авуса (хотя в действительности этому способствует поглощение одного очка Витэ любого члена этой родословной, не исключая и диаблери...) для того, чтобы понять, какую мистическую форму должна в дальнейшем принять его кровь. Жестокие, властные или параноидальные Авусы иногда подвергают своих подопечных Винкулумах с целью обезопасить себя от возможного предательства. Авус никогда не становится настоящим родственником Сородича (если только не являлся им раньше). Авус не подвержен эффектам кровной связи или кровавой симпатии, описанных на **стр. 241-238** (опять же, если только он не был подвержен им раньше). Стать членом родословной, с которой персонаж не имеет прямой связи (или которую он не создал своими силами) без помощи Авуса практически невозможно.

Когда персонаж становится частью родословной своего Авуса, он получает доступ к династической Дисциплине (которая с этого момента считается четвёртой клановой) и вдобавок приобретает слабость этой родословной (которая дополняет уже существующую клановую слабость).

Присоединение к родословной Авуса требует вложения очка Воли и поглощение минимум одного пункта крови Авуса.

Создание новой родословной

Если персонаж не "активирует" родословную своего Сира и не присоединяется к другому клановому ответвлению, на 6 уровне Силы Крови он может создать собственную родословную. Многие родословные обладают уникальными Дисциплинами - и все без исключения имеют уникальные слабости. Как и в случае с активацией родословных, подобные Дисциплины становятся четвёртыми клановыми, а династические слабости дополняют уже существующие клановые недостатки. Создание новой родословной понижает значение Воли на единицу.

Общие моменты

Персонаж может выбрать только один из представленных вариантов: стать членом родословной своего Сира, присоединиться к клановой родословной или основать свою собственную династию. Он не может использовать сразу две или даже три из этих возможностей.

По достижении Силы Крови 2 персонаж может "активировать" родословную его Сира. Так, если персонаж достигает шестого уровня Силы Крови, но не создаёт собственной родословной и не присоединяется к чужой, он по-прежнему может присоединиться к родословной своего Сира. По достижении Силы Крови 4 он может присоединиться к клановой родословной (само собой, при условии, что он получит необходимое покровительство или совершит диаблери). Например, если персонаж обладает шестым уровнем Силы Крови, но не создаёт собственной родословной и не присоединяется к родословной своего Сира, он может присоединиться к любой клановой родословной. То же касается и создания новой родословной по достижении шестого уровня Силы Крови. Опять же, персонаж может выбрать лишь что-то одно: невозможно выбрать все три или даже хотя бы два варианта.

Присоединение к родословной или её создание не даётся игроку "просто так". Персонаж заставляет свою Кровь принять новую форму или прийти в соответствие с кровью другого вампира. Нет нужды говорить, что подобное изменение в организме традиционно неизменных Сородичей занимает длительное время, не говоря уже о необходимости уговорить Авуса принять в родословную нового члена. Создание новой родословной или присоединение к существующей никогда не проходит за одну ночь.

Лучше всего будет, если Рассказчики позволят игровым персонажам переходить в новую родословную только при смене глав хроники, а не между сценами и тем более - не в пределах одной и той же игровой сессии (если только по сюжету не происходит чего-нибудь непостижимого). Впрочем, Рассказчик может позволить игрокам начинать хронику уже с представителями родословных в качестве персонажей - что, тем не менее, требует Силы Крови 2 или выше.

Персонаж, отвечающий требованиям родословной и снизивший уровень Силы Крови посредством торпора, не утрачивает своих династических преимуществ. Так, если вампир создаёт родословную благодаря Силе Крови 6, а затем понижает её уровень до 5, он сохраняет свою родословную, династическую Дисциплину и другие приобретённые качества. Он уже приспособил Кровь к характеристикам родословной, и даже если она утрачивает часть своей силы, сам факт присоединения к родословной остаётся неизменным. Рассказчик может решить, что персонажу трудно развивать династическую Дисциплину на низких уровнях Силы Крови, однако, как правило, это случается только при условии, что Дисциплина ещё недостаточно изучена сама по себе и её характеристики только ещё предстоит определить.



Признание родословной

Любой вампир может заявить, что он создал новую родословную, но поверят ли ему другие Сородичи - да и будут ли они вообще обращать внимание на его слова? Основатели родословных могут добиться немалого авторитета в обществе Проклятых. А это значит, что если они хотят заслужить надлежащий статус, то от них требуется нечто большее, нежели обладание необычными силами или особыми слабостями.

Сородич должен доказать, что его особенности переходят от него к его потомкам, а от них - к их собственному потомству. По традиции Сородичей, ни одно изменение в Крови не может быть признано абсолютным, пока оно не выдержит смены двух поколений. Одно поколение Проклятых может практиковать необычный набор Дисциплин из-за того, что Сир заставил их приложить к этому особые усилия. И только если второе поколение обнаружит схожие качества, изменение в их Крови будет доказано. Обнаружить врождённые слабости может быть даже сложнее, особенно если они проявляются не так явно, как, например, чудовищная аура Носферату.

При желании Сородичи могут проконсультироваться со знатоками магии, способными определить, действительно ли самопровозглашённый родоначальник изменил Кровь, текущую в его жилах и жилах его потомков. Однако найм чародея, разбирающегося в свойствах крови, в попытке провести череду оккультных тестов, может дорого обойтись нанимателю, а опытные Сородичи никогда не торопятся оказывать подобные услуги. К тому же, что если "основатель" подкупил чародея и заставил его солгать? Для многих вампиров слово другого Сородича мало что значит.

Один из наиболее простых способов доказательства - проба крови предполагаемого основателя и сравнение её с кровью его родного клана. (Больше сведений см. в разделе **"Кровная связь"** на стр. 237). Однако поскольку вампиры, пьющие кровь других Проклятых, рискуют попасть под зависимость и сделать первый шаг к Винкулуму, опытные Сородичи никогда не согласятся самостоятельно сравнивать кровь таким способом. Всё равно в ближайшие несколько десятилетий правда станет известна сама собой.

Кроме того, основатель родословной должен накопить достаточно власти, чтобы заставить других Сородичей бояться и уважать себя - или, по крайней мере, признавать его статус. Два поколения вампиров, сохраняющих явную связь со своим предком, сами по себе формируют внушительную силу. Также потенциальный родоначальник должен установить свою власть традиционными способами, доступными всем вампирам: манипулированием властью, смертными пешками и высокопоставленными лицами

общества городских Сородичей. Чтобы добиться статуса основателя, Гарсиласо де Кастилльехо понадобилось нечто большее, чем четвёртая Дисциплина и ряд потомков. Он ещё и "располагал" уникальной субкультурой, выросшей вокруг него, и вдохновлял окружающих на соблюдение чести мундира с такой ревностью, что его семья смогла добиться признания даже под давлением общества.

Играет роль и простое время. На протяжении своего длительного существования вампиры сталкиваются со множеством незначительных перемен. Они не обращают пристального внимания на кратковременные события. Какое им дело до того, что один из Сородичей объявил себя основателем родословной? А не отступится ли он от своих претензий за ближайший век? Сумеет ли он вообще прожить это столетие? Новая родословная должна просуществовать несколько десятков, если не сотен лет, прежде чем другие Сородичи сочтут её достойной серьёзного внимания. Замедленность коммуникаций между вампирами разных доменов также становится затрудняющим фактором, из-за которого новость о неизвестной прежде родословной может добираться до удалённых областей веками. Например, о Бруха известно ещё не во всех Соединённых Штатах, не говоря уже об остальной части света. Сородичам Калифорнии понадобилось несколько десятилетий, прежде чем они смирились с тем фактом, что Сааведра основал родословную, и в значительной части доменов секретного мира Проклятых его имя по-прежнему неизвестно.

На протяжении большей части своей истории Сородичи не слишком заботились о родословных, обитающих в дальних землях. Иностранные вампиры не могли оказать на них особого влияния, а потому большинство Сородичей не видело никакой нужды узнавать что-то новое об этих вампирах. В какой-то мере подобное положение дел изменили современные возможности для путешествий и коммуникации. Странствия остаются для Проклятых трудной задачей, однако теперь поездка на другой континент - не намного сложнее переезда за несколько сотен миль. В результате редкие путешественники в городах Сородичей могут состоять из представителей родословных, ранее ограниченных отдалёнными регионами, - как, например, в случае с Буракумин. Некоторые из современных старейшин пристально наблюдают за тем, кто или что может явиться к ним в город, чтобы при случае использовать, избежать или уничтожить вторгнувшегося представителя иностранной родословной.

Таким образом, создавая новую родословную, подумайте над тем, как много других Сородичей знают о ней. Считают ли они её небольшой, замкнутой группой, действующей в пределах известного клана, или же они признают в ней отдельную семью Проклятых? Много ли вампиров вообще знают о её существовании? Распространилась ли новость об этой родословной? И если да, то как широко? На посланников известных родословных Сородичи реагируют совсем иначе, нежели на представителей таинственной, неизвестной группы вампиров.

Также имеет значение тот факт, насколько достоверны сведения о родословной. Неизвестным, редким династиям слухи часто приписывают обладание странными силами и соблюдение жутких обычаев. Не забывайте, что ещё 500 лет назад европейцы всерьёз верили, что в Центральной Азии живут одноглазые гиганты, собакоголовые каннибалы и карлики, питающиеся запахом яблок. Сородичи путешествуют даже меньше, чем их смертные предки 500 лет назад. Любой "иностранец" Сородич может попасть под подозрение в диablerии, кровавых жертвоприношениях неизвестным богам и участии в других порочных практиках только из-за того, что Грандсир Грандсира одного из местных Сородичей когда-то упомянул, что подобные вещи были в ходу у Сородичей из той или иной части света - или же той или иной родословной.

Размер и популяция

Так сколько же приблизительно членов состоит в одной родословной? Вторая Традиция предостерегает Сородичей от слишком частого Обращения смертных, а потому

численность родословной растёт сравнительно медленно. На то, чтобы достичь внушительного количества представителей, у родословной могут уйти столетия. Например, численность Морбус предположительно превышает сто представителей, однако родословная насчитывает не один век с момента формирования. И напротив, Бруха, возникшие всего несколько десятилетий назад, пока ещё достаточно немногочисленны.

Культурные факторы и исторические события могут ещё сильнее замедлить рост родословной или даже сократить её численность. Основатель может попросту не иметь никакого желания Обращать потомков или же запретить это своему потомству из уважения к Традиции. Члены некоторых родословных считают, что мало кто среди смертных заслуживает Обращения. Конфликты с другими Сородичами, сверхъестественными существами или со смертными охотниками на нежить также могут послужить причиной уничтожения членов родословной. Например, Тореадор Обращают только тех смертных, которые смогут вписаться в их социальную клику, и ограничивают свою численность для того, чтобы поддержать исключительный характер родословной, а вместе с тем - свою значимость и уникальность.

Рассказчики не обязаны открывать точное число представителей родословной, если только она не настолько ограничена и мала, что все её представители могут появиться в пределах одной истории. Приблизительные оценки наподобие "горстка", "несколько дюжин" или "возможно, сотня" помогут сохранить атмосферу таинственности и неизвестности, лежащую в основе сеттинга.

Возраст и популяция тесно связаны с распространённостью родословной. Поскольку Сородичи редко отправляются в путешествие, у родословной может уйти не одно десятилетие на то, чтобы выйти за пределы домена, в котором она зародилась, и не одно столетие - на дальнейшее распространение по соседним культурам и континентам. Многочисленная и старая родословная может даже распространиться на несколько стран, и некоторые из её представителей могут решиться на опасное путешествие в молодые домены Нового Света.

Игровая механика

В определённый момент вы должны определить набор Дисциплин и врождённые слабости родословной. Обычно это самая лёгкая часть разработки родословных, и нередко она становится главным источником вдохновения. Однако не следует ограничивать изобретение Дисциплин одним вдохновением.

Династические Дисциплины

Как правило, родословная пользуется как минимум теми же Дисциплинами, что и её родной клан. Если нет, то родословная может заменить одну или две клановых Дисциплины, и чаще всего одной из них приходит на смену похожая Дисциплина. Так, взаимозаменяемыми можно назвать три "физические" Дисциплины: Стремительность, Сопротивление и Мощь. То же касается и "психических" Дисциплин - Анимализма, Ясновидения, Доминирования, Величия, Кошмара и Затемнения, - поскольку все они тем или иным способом воздействуют на сознание. Например, Бруха, судя по всему, пожелаали иметь сокрушительную силу в дополнение к феноменальной выносливости их родного клана.

Каждая родословная обладает четырьмя главными Дисциплинами. Как правило, три из них переходят от основного клана. Четвёртая Дисциплина либо полностью эксклюзивна для родословной, и её невозможно выучить, не являясь членом этой семьи, либо принадлежит к числу "стандартных" Дисциплин, практикуемых Сородичами всех кланов.

Фивейское Чародейство, Круак и псевдо-Дисциплина *Кольца Дракона* никогда не могут стать четвёртой династической Дисциплиной.

Изменения в Витэ никогда не приводят к замене всех трёх клановых Дисциплин. Кровь попросту неспособна изменяться в такой степени, независимо от того, какие усилия к этому прилагает Сорочич. Если в ходе создания родословной вы обнаруживаете, что вот-вот замените все три Дисциплины, доставшиеся родословной от основного клана, ещё раз подумайте, почему вы выбрали именно этот клан. Возможно, другой клан лучше бы подошёл вам для этой цели?

Это относится и к игрокам. Персонаж, развивший все три клановые Дисциплины до максимума, установленного его Силой Крови, может решить присоединиться к родословной для того, чтобы получить сокращение в очках опыта при изучении новой Дисциплины. Рассказчикам не рекомендуется допускать подобные действия, поскольку это ведёт к безыдейному, скучному расставлению точек в листе персонажа вместо качественной проработки образа.

Также мы не рекомендуем наделять какую-либо родословную более чем одной уникальной Дисциплиной. Этот вопрос касается исключительно дизайна игры, а не свойств вампирической Крови. Особые Дисциплины должны отражать центральную концепцию родословной - основную причину, по которой она стала частью вашей хроники. Несколько экзотических Дисциплин говорят об отсутствии чёткого фокуса в образе родословной или просто попытке создать "сверхродословную" - а может, и вовсе придумать что-нибудь странное исключительно ради самой странности. Для сравнения, заметьте, что среди образцов родословных Буракумин и Морбус имеют лишь по одной необычной Дисциплине. Бруха, Малковианы и Тореадор придерживаются стандартных способностей.

Никакие обстоятельства не могут позволить вампиру обладать более чем четырьмя династическими Дисциплинами. Изменение Крови с целью обрести новую Дисциплину всегда дарует вампиру способности только к *одной* новой Дисциплине. И никакие силы в Мире Тьмы не могут изменить этого железного правила.

Слабости родословных

Родословная может страдать от той же слабости, что и её родной клан. Кроме того, родословная получает дополнительный недостаток или обостряет уже существующую клановую слабость. Например, Морбус вынуждены охотиться в соответствии со своими специфическими вкусами, а Малковианы страдают от чистейшего безумия, калечащего их сознание даже больше, традиционная слабость Вентру искажает разум их соклановцев. Рассказчику следует тщательно продумывать слабости родословной для того, чтобы убедиться, что они действительно будут препятствием для персонажа. Сравните новые слабости со стандартными клановыми недостатками. Ограничивают ли они персонажа или препятствуют его деятельности в той же мере, что и стандартные слабости?

Лучше всего будет, если новые слабости будут включать некий аспект, требующий броска дайса или вносящий другое изменение в игромеханику. Хорошие игроки так или иначе будут отыгрывать слабости своих персонажей, однако тщательно продуманный недостаток не будет всецело зависеть от желания игрока или от прямых указов Рассказчика по использованию этой слабости. Споры только замедлят вашу историю и едва ли улучшат впечатление от игры. Убедитесь, что вы с игроками придерживаетесь одних взглядов на слабости персонажей, их игровые эффекты и способы противостоять этим эффектам или компенсировать их. Например, слабость Бруха отыгрывается как тяжёлая форма голодного безумия, негативно воздействующая на соответствующие проверки Решительности + Самообладания. Если игрок отказывается отыгрывать жажду крови своего Бруха, Рассказчик всегда может наказать его наложение штрафа в три дайса для разрешения ситуации.



На выбор Рассказчика:

Древняя тайна

Фивейское Чародейство, Кольца Дракона и Круак могут содержать ритуалы, позволяющие Сородичам присоединяться к родословным (или покидать их) без стандартных требований и запретов. Эти ритуалы чрезвычайно редки и малодоступны. Если Рассказчик решает, что игроки действительно могут использовать потенциал "фальшивых" родословных подобным образом, то рекомендуется потребовать от персонажей великих познаний в кровавой магии - и владения ритуалами по меньшей мере шестого уровня.



Создание Дисциплин

Новые Дисциплины, как и новые родословные, не появляются без причины и без истории. Как и в случае с родословными, вам следует подумать над происхождением Дисциплины и ролью, которую она должна будет играть в вашей хронике. Безусловно, каждая экзотическая Дисциплина всегда остаётся тайной, загадочной силой и существенной угрозой для тех Сородичей, которые не владеют её секретом. Какие возможности или опасности должна таить ваша новая Дисциплина?

В качестве примера возьмём Гэцумэй. Говоря простым языком, визитная карточка Буракумин наделяет их способностью манипулировать энергией смерти. Поскольку большинство Сородичей мало что знает о смерти за пределами их собственного Реквиема, Гэцумэй дарует Буракумин уникальный набор информаторов и доступ к закрытым дверям. Однако помимо своих внешних черт Гэцумэй обладает возможностью направить всю хронику в новое русло. Почему все считают, что мёртвые должны оплакивать свою участь в заброшенных зданиях или склепах, ожидая, пока кто-нибудь не решит провести спиритический сеанс? Царство мёртвых может таить свои собственные секреты. Сородичи, практикующие Гэцумэй на мертвецах во плоти, так или иначе связывают себя с культурой и тайнами их неупокоенного мира. Они могут найти среди них друзей - или врагов. Это совершенно иная реальность, полный новых историй, которые могут лечь в основу целой хроники.

Скорее всего, большинство новых Дисциплин не будет расширять границы хроники в той же мере, что и Гэцумэй. Однако когда вы берётесь за создание новой Дисциплины, старайтесь думать о различных способах, которыми можно использовать её эффекты, и как они могут повлиять на других Сородичей и на ход вашей хроники. То, что на первый взгляд будет казаться просто стильным трюком, может в дальнейшем подтолкнуть многих Сородичей к изменению своей ночной жизни. Любой Сородич, узнавший об Истощении, будет смотреть на болезни другими глазами. Кто знает, была ли последняя вспышка гриппа вызвана естественными причинами - или же появлением Морбус в округе?

Характерные черты

Уникальные Дисциплины невозможно выучить, не присоединившись к родословной, которая их создала.

Бывает, что разные родословные создают похожие Дисциплины. Даже "стандартные" Дисциплины могут проявляться у представителей разных родословных похожим образом. Например, родословная, образ которой густо завязан на змеиной тематике, может говорить с раздвоенным языком при использовании Доминирования, в то время как представители родословной, известной божественными способностями, могут погружаться в пророческий транс всякий раз при использовании Ясновидения. Игроки не должны стесняться придавать определённым аспектам "стандартных" Дисциплин

индивидуальности в соответствии с образом их родословной - если, конечно, они этого желают.

“Не совсем новые” Дисциплины

Некоторые "новые" Дисциплины в действительности не вполне инновационны или эксклюзивны для родословной. Дисциплина могла просуществовать тысячу лет, но остаться малоизвестной из-за того, что все, кто владел ей, погибли. Однако по мере увеличения родословных, владеющих уникальными Дисциплинами, в них появляются и Сородичи, способные распространить секреты этих способностей. Между тем, не каждая Дисциплина вообще нуждается в родословной, которая будет её практиковать. Если вам кажется, что какая-либо Дисциплина хорошо подойдёт стилю игры и вашей истории, пусть в вашей хронике поползут слухи о ней. И вы ничуть не обязаны создавать новую родословную, если вам этого не хочется - пусть все эти истории просто поддерживают атмосферу загадки. Вы сможете создать её позже, когда слухи о Дисциплине достигнут ушей игроков, или можете продолжать использовать их как серию эффективных отвлекающих манёвров. Однако не перебарщивайте. Слишком большое обилие слухов безо всякой существенной основы заставят игроков почувствовать дезориентацию и в конечном итоге заподозрить блеф с вашей стороны - а это трудно назвать хорошим сюжетным ходом.

История происхождения

Новые Дисциплины появляются наряду с новыми родословными - и истории их происхождения зачастую имеют определённую связь. Заражение или проклятие со стороны другой сверхъестественной расы могут привести не только к возникновению родословной, но и изобретению новой Дисциплины. Попытки создания Дисциплины могут изменить саму сущность вампира, в конечном счёте закончившись появлением новой родословной, а не изменением характеристик уже существующей. В целом, здесь можно говорить о двух основных моделях развития ситуации, принимающих разные формы, но возникающих постоянно. Любую из этих моделей вы можете положить в основу истории родословной.

Вариация на тему

Редкие (или новые) Дисциплины могут представлять собой вариации более стандартных способностей Проклятых. Подобные вариации могут возникнуть из-за желания некоторых Сородичей использовать оригинальную Дисциплину для необычной или узкоспецифической цели. Они даже могут изобрести уникальные Практики или силы шестого (или более высокого) уровня, наделив Дисциплину большинством тех качеств, которых им не хватало. Такие Сородичи могут со временем обнаружить, что их потомки изучают именно их специфические вариации существующих Дисциплин вместо оригинальных способностей, что позволяет говорить о новой Дисциплине. Например, Сородич с психическими отклонениями может использовать Доминирование для разрушения рассудка других людей подобно способностям Малковианов. Однако каждый его потомок оказывается неспособен использовать Доминирование для других целей, а уже их потомки изобретают новую Дисциплину, которая не имеет никаких других функций, кроме искажения разума.

Кроссоверное взаимодействие

Также Сородичи могут изобретать новые Дисциплины на базе способностей других сверхъестественных существ наподобие магов, Люпинов, призраков и т.д. Если вампир собирается сделать это по доброй воле, то ему нужно тщательно изучить саму расу подобных существ - что звучит, по меньшей мере, сомнительно. Безусловно, живые объекты его исследований будут сопротивляться: по традиции Сородич должен поглотить

кровь другого создания для того, чтобы получить его силу - как, например, в случае с диаблери. Однако время от времени Сородичам удаётся создать Дисциплину, эффекты которой напоминают действие некоторых способностей иных сверхъестественных существ.

Иногда такие "кроссоверные" Дисциплины могут возникнуть спонтанно. Так, люди, знакомые с магией в смертной жизни, после Обращения могут изобрести Дисциплины, основанные на колдовских путях, к которым они привыкли. Примером магического искусства смертных, преображённого в Дисциплину, может послужить Гэцумэй. Более сомнительные слухи упоминают экзотических существ из смертных мифов, которые положили начало новым Дисциплинам. В редких случаях Проклятые могут обрести необычные силы после того, как они многократно питались кровью других сверхъестественных существ или пережили смертоносное столкновение с их способностями. Когда в отчаянной схватке сходятся представители разных сверхъестественных миров, может произойти что угодно.



Кто её изобрёл?

Придумывая историю Дисциплины, не забывайте о её создателе или, по меньшей мере, о том, кто стоял за её распространением. Как правило, этим вампиром становится основатель родословной, использующей необычную Дисциплину. Такой персонаж не только определяет характер всей родословной, но и может существовать до сих пор. Вполне возможно, что персонаж, желающий изучить последний или предпоследний уровень Дисциплины, должен стать учеником её изобретателя. Это требование может лечь в основу истории о путешествии персонажа в поисках основателя родословной со всеми трудностями и препятствиями, которые ожидают Сородичей за пределами их родных доменов. Как только персонаж находит изобретателя Дисциплины, он сталкивается с новой сложностью - необходимостью убедить его поделиться своим секретом. Какую плату может он предложить? Будет ли он угрожать ему? Будет ли умолять его или сулить богатство?



Выберите тему

С точки зрения игроков и Рассказчиков создание Дисциплины сопряжено и с другими трудностями. Во-первых, вам нужно подумать о том, на что направлена эта способность. Каждая Дисциплина плотно привязана к теме или эффекту наподобие "силы", "страха" или "невидимости". Учтите, что вы не просто должны создать перечень интересных способностей, даже если они окажутся чрезвычайно удобны для достижения той или иной цели. Не забывайте, что Дисциплина представляет собой чёткий вектор, позволяющий персонажу улучшать одну и ту же способность разными способами по мере развития своего мастерства.

Не каждая тема или эффект сочетаются с миром Сородичей. Можете ли вы связать эффект той или иной Дисциплины с определённым аспектом не-жизни? Действительно ли вампиры могут использовать эту способность? Сородичи обладают немалой силой, однако они - отнюдь не супергерои. Подумайте о таинственных, жутких, готических сторонах тех секретов, которыми хозяева ночи пользуются в сочетании с Дисциплинами для того, чтобы поддерживать свою силу. Не ограничивайтесь одним лишь поверхностным представлением о том, как круто и красочно будет выглядеть эффект той или иной Дисциплины.

Ни одна из уникальных Дисциплин, представленных нами в качестве образца, не имеет особой пользы в бою. Безусловно, Морбус могут использовать Истощение для ослабления оппонента, однако это единственное, что он может сделать с помощью своей

Дисциплины в пылу сражения. Если Буракумин знает, что ему следует ожидать нападения, то он может призвать на помощь несколько анимированных мертвецов, однако едва ли он найдёт целую кучу заранее подготовленных трупов, лежащих у него под ногами и пригодных для моментального оживления.

Лишь ограниченное число Дисциплин можно использовать непосредственно для нанесения повреждений. Из "общеизвестных" способностей только Мощь, Превращение и один из уровней Кошмара увеличивает шансы вампира на нанесение физического урона. Сородичи уже изначально способны к повреждению здоровья смертных (или других вампиров) с помощью своих клыков и когтей - или старых добрых ножей и ружей. По большому счёту, они попросту не нуждаются в чём-то большем. Напротив, большинство стандартных Дисциплин наделяют вампиров способностями к управлению действиями других существ (Анимализм, Доминирование, Величие, Кошмар), получению информации (Анимализм, Ясновидение), улучшению своих физических возможностей (Стремительность, Превращение, Соппротивление, Мощь) или спасению от внешних угроз (Затемнение, Превращение).

Не нужно слишком привязываться к легендам и произведениям, повествующим о вампирах. Как и в случае с родословными, Дисциплины предоставляют вам возможность выйти за рамки уже существующей мифологии. Новые Дисциплины могут воздействовать на какую-нибудь основную сторону вампирического состояния. Вспомним, например, что вампиров всегда представляли как созданий ночи, отверженных солнечным светом. Новая Дисциплина некоей родословной Мехет может помочь вампирам слиться со тьмой и обрести над ней полный контроль. Другие Дисциплины могут проявляться и в более символической связи с загробной жизнью. Вампиры поддерживают неестественное состояние между жизнью и смертью. Уникальная Дисциплина Гэцумэй позволяет вампирам воздействовать на энергию смерти, которая выходит за пределы живого мира и приближается к царству забвения. Использование Гэцумэй в хронике позволяет Рассказчику открыть для вампиров новое место существования между мирами живых и мёртвых.

Скорее всего, новые Дисциплины будут не столь могущественны, как стандартные. "Старые фавориты" вампиров получили такое распространение именно из-за своей эффективности. Сородичи провели не одну тысячу лет, тренируясь в извлечении наибольшей пользы из этих способностей. Новая (или неизвестная) Дисциплина не проходила через столь тщательное изучение. С точки зрения истории ценность редких Дисциплин заключается в их способности захватить оппонентов врасплох, а не в самом могуществе их эффектов. Персонаж, владеющий необычной Дисциплиной, представляет для других вампиров загадку. Для одних он станет ресурсом, который стоит использовать, для других - угрозой, которую необходимо устранить. Как бы то ни было, его появление никогда не останется без внимания.

Несмотря на то, что новые Дисциплины могут быть более специализированы, чем общеизвестные, остерегайтесь чрезмерно ограничивать сферу их применения. Подумайте о том, сколькими путями можно использовать повышение силы, власть над чужими эмоциями или способность общаться с животными. Поскольку изобретение новых способов применения старых Дисциплин зачастую приносит огромное удовольствие, не лишайте этого удовольствия игроков, ограничивая Дисциплину чрезмерной специализированностью.

Кроме того, не допускайте состязаний в мощности Дисциплин. Некоторые игроки могут взяться за изобретение Дисциплины с целью сделать своего персонажа сильнее других. Если он преуспеш, другие игроки могут захотеть играть за членов этой же родословной или же в свою очередь создать собственных супер-вампиров, владеющих ещё более мощными Дисциплинами. Если допустить подобную ситуацию, ваша хроника развалится, как карточный домик.

К сожалению, некоторые Рассказчики попадают в этот капкан с той же лёгкостью, что и обычные игроки. Вы можете почувствовать искушение создать родословную, состоящую из Сородичей, превосходящих по силе членов стандартных кланов, - особенно если эти Сородичи планируются вами в качестве антагонистов. Помните, что в таком случае начинается соревнование игроков и Рассказчика, чего следует избегать всеми силами.

Дисциплины-убийцы?

Из всех разновидностей специализированных Дисциплин одна представляет особую опасность. Вы можете почувствовать искушение создать Дисциплину, заточенную исключительно под боевые сцены и наделяющую вампира способностью уничтожить разом всех своих оппонентов. Не поддавайтесь этому искушению. И к Рассказчикам это относится в той же мере, что и к игрокам.

На практике "Дисциплины-убийцы" выглядят не так здорово, как может показаться вначале. Во-первых, чаще всего они не работают для других целей за исключением уничтожения оппонентов. Они не предоставляют вампирам возможность прибегнуть к уловкам и хитростям, на которых зиждется существование большинства Сородичей.

Кроме того, истребление врагов может поставить вампиров, владеющих Дисциплиной-убийцей, под значительную угрозу. Сородич, уничтожающий остальных вампиров (или даже обыкновенных смертных) одного за другим, может вызвать у местных старейшин подозрение, что он задумал их убийство. А старейшинам известно немало способов устранения подобной угрозы без вступления в открытую схватку.

Однако важнее всего тот факт, что **Vampire: The Requiem** - повествовательная игра. Схватки имеют место и здесь, однако в сердце игры положена идея о тяжести морального выбора, а не о том, как уничтожить побольше противников, прежде чем тебе свернут шею.

Выберите способности

Как только Рассказчик одобрит концепт вашей Дисциплины, вы можете переходить к выбору особых способностей, которые ваш персонаж получает на каждом уровне этой Дисциплины. Возможно, что ваш Рассказчик не позволит вам прописать всю Дисциплину, желая сделать некоторые способности неожиданностью для вас и вашего персонажа.

Хотя первый уровень Дисциплины должен быть самым слабым, эта способность может быть и чрезвычайно полезной. Вспомните первый уровень любой из стандартных Дисциплин. Сверхъестественно обострённые чувства (сопряжённые с лёгким физическим воздействием) или способность отдавать приказы, ограниченные одним словом, не дают персонажу возможности сокрушить всех оппонентов и моментально стать кровавым ночным божеством. Однако при этом они могут быть и весьма удобны в использовании, поскольку каждая из таких способностей расширяет спектр возможностей вашего персонажа.

Первый уровень Дисциплины, как правило, проявляется в не слишком-то явной форме. Такие способности дополняют вполне естественные возможности персонажа небольшим сверхъестественным бонусом или попросту улучшают некое качество, свойственное всем Сородичам. Например, первый уровень Дисциплины *Величие* наделяет Сородича привлекательностью и вызывает к нему интерес у окружающих - однако некоторые люди достигают этого и своими силами. Первый уровень Стремительности позволяет Сородичу обрести ужасающую быстроту - однако любой может постараться действовать быстро, и настоящую сложность это представляет только для тех, кто не предрасположен к стремительному передвижению в силу природных способностей. Если брать за пример уникальные Дисциплины, первый уровень Гэцумэй позволяет вампиру оградить труп от разложения. Первый уровень Истощения позволяет определить последние заболевания жертвы. Все эти силы имеют определённую сферу использования,

однако свидетель их применения не сможет заметить чего-либо экстраординарного в том, что только что произошло у него на глазах.

По мере того как вампир развивает своё мастерство в использовании Дисциплины, её проявления зачастую становятся куда более явными и начинают приобретать оттенок сверхъестественного наряду со всё возрастающим могуществом. Невозможно увидеть в эффекте Господства что-либо, кроме настоящей магии, - и точно так же никто из смертных попросту неспособен достичь молниеносной скорости, которую обретает вампир на пятом уровне Стремительности. И уж точно просто люди не провоцируют волны расползающейся чумы и не призывают толпы ходячих трупов себе на помощь.

По вполне очевидным причинам четвёртый и пятый уровень Дисциплин сопровождается наиболее явным эффектом. При такой степени мастерства вампир обретает неоспоримое преимущество перед смертными. Обладатели четвёртого уровня той или иной Дисциплины становятся смертоносными демонами, сокрушить которых смертные могут лишь ценой колоссальных усилий. Однако эти способности не обязательно должны быть сопряжены с боевыми эффектами. Например, Сородич с четвёртым уровнем Ясновидения может узнать о секретах и целях смертного, попросту заглянув в его мысли, - что чрезвычайно полезно для вымогательства, соблазнения или защиты от нападения. Обладая четвёртым уровнем Истощения, Морбус обретает способность искалечить смертного, подорвав его здоровье страшной болезнью, или сделать его источником эпидемии.

Старайтесь избегать пересечений с уже существующими Дисциплинами, если только вы намеренно не собираетесь создать новую Дисциплину в качестве варианта какой-либо из общеизвестных. Если Дисциплина заставляет игроков думать: *"Хм, кажется, я это уже видел"*, едва ли ваш результат можно назвать захватывающим.

В частности, никогда не допускайте, чтобы новая Дисциплина в чём-то превосходила уже существующую, особенно в том случае, если речь идёт о способностях одного уровня. Если новая Дисциплина будет предоставлять лучшие возможности для скрытного передвижения, чем Затемнение, как объяснить тот факт, что все пользуются именно Затемнением? Если она позволяет трансформировать своё тело с большей эффективностью, чем Превращение, то последнее станет попросту бесполезным.

Также остерегайтесь наделять Дисциплину слишком большим количеством возможностей. Если только ваша история не предназначена для игры за старейшин, вам следует ограничить Дисциплину пятью способностями. Это немного. Но если одна сила будет попросту улучшать или дополнять способность предыдущего уровня, игроки могут решить, что покупка предыдущего уровня - пустая трата очков опыта.

Игровая механика

После того как вы проработали общие эффекты каждого уровня Дисциплины, вам следует привести их детали в соответствие с игромеханикой.

- Требуется ли Дисциплина броска? Это нужно далеко не всегда. Некоторые Дисциплины имеют заранее обозначенные эффекты. Например, Мощь дополняет броски, основанные на Силе, определённым количеством дайсов, увеличивает скорость вампира и расстояние, которое он может покрыть за один прыжок.

- Если бросок всё же необходим, то какие характеристики должен применить персонаж? Обычно все пять способностей Дисциплины привязаны к одной категории Атрибутов: Ментальной, Физической или Социальной. Базовой комбинацией будет бросок Атрибута + Навыка + Дисциплины. Вам понадобится весомый и неоспоримый довод для того, чтобы использовать при бросках Дисциплины одновременно Решительность, Самообладание и Выносливость - хотя иногда это всё же может произойти.

Обратите внимание, что большинство Дисциплин используют одну и ту же категорию Атрибутов на каждом из пяти уровней. Ментальные Дисциплины используют

Ментальные Атрибуты, а Социальные восходят к Социальным. Если вы собираетесь отойти от этой традиции, постарайтесь найти иную причину помимо: "*У моего персонажа больше всего очков в том Атрибуте*".

- Какие применяются модификаторы? Как уже было сказано ранее в этой книге, в случае со многими Дисциплинами вы должны отнять или прибавить определённые модификаторы в виде дайсов, чтобы отразить ту сложность, с которой некоторые Сородичи (или другие сверхъестественные существа) могут воздействовать на других, или те благоприятные обстоятельства, или сведения, которыми обладает ваш персонаж, или даже другими возможными факторами. В зависимости от ситуации бросок может быть сопряжён и с другими модификаторами, увеличивающими или уменьшающими запас дайсов. Например, не забудьте определить, влияет ли кровная связь между вампиром и его жертвой на эффект Дисциплины.

- Влияет ли на её эффект и количество набранных успехов? Результат некоторых Дисциплин может или проявиться, или не проявиться, и разница между количеством набранных успехов, включая исключительные успехи, практически незаметна. Другие могут подвергнуть жертву неожиданно сильным (или незаметным) эффектам в зависимости от числа успехов. Как правило, один успех приводит к слабому, косвенному воздействию на выбранную цель. Три успеха накладывают более явный эффект. Пять или больше успехов отражают исключительный успех, эффект которого превышает любое стандартное воздействие на жертву. Полный провал всегда означает несчастье, происходящее с самим персонажем, - если, конечно, это возможно в принципе. Защитные Атрибуты, как правило, модифицируют броски активации тех Дисциплин, которые обладают Ментальным, Физическим или Социальным эффектом, или же служат основой для оппозиционного броска при состязании. (Если только проверка не сопровождается исключительными обстоятельствами, защитные броски делаются пассивно).

Например, Дисциплина, при активации использующая Интеллект в качестве базового Атрибута, была модифицирована Решительностью. Это означает, что Решительность жертвы вычитается из броска дайсов персонажа или используется в качестве оппозиционного броска. Главное правило звучит так: если способность имеет градацию эффектов, в которой каждый успех увеличивает силу её воздействия, то защитная характеристика жертвы вычитается из броска активации Дисциплины. Если же эффект Дисциплины или проявляется, или не проявляется, то жертва делает самостоятельный бросок, результаты которого сравниваются с результатами броска активации. Больше об этом принципе можно узнать на стр. 202 **World of Darkness Rulebook**. (Обратите внимание, что смертные зачастую имеют ограниченное сопротивление сверхъестественным силам вампиров, поскольку они всегда были традиционными жертвами их способностей. В этом - немалая часть их повествовательной функции. Как минимум, смертные не обладают характеристикой *Сила Крови*, которая смогла бы увеличить их шансы на защиту. Даже если им и позволено сделать оппозиционный бросок, их запас дайсов, скорее всего, будет ограничен всего одной характеристикой, поскольку их Сила Крови равна нулю).

- На кого может воздействовать эта способность? Некоторые Дисциплины наподобие Мощи, Стремительности или Соппротивления, воздействуют на самого персонажа. Другие воздействуют на определённую жертву, нескольких жертв или даже на всех присутствующих. Наконец, есть и такие, которые тем или иным способом изменяют окружение персонажа. Ниже приведена таблица стандартов, которые можно применить к эффектам Дисциплины в зависимости от количества набранных успехов.

- Требуется ли способность вложения Витэ? Многие уровни стандартных Дисциплин применяются без использования Витэ или же длятся в течение сцены за каждое очко Витэ. Те Дисциплины, которые практикует определённая фракция, наподобие Круака или уникальных династических Дисциплин, как правило, требуют вложения Витэ. Способности новой Дисциплины, скорее всего, также будут иметь стоимость в очках

Витэ, поскольку это позволит отразить их малоизученность. Наиболее смертоносные или феноменальные силы (или же те способности, которые всегда оказывают полный эффект) должны требовать вложения пунктов Воли.

Стандартные модели для изобретения Дисциплин

Для удобства мы предлагаем воспользоваться небольшим количеством моделей, которые могут помочь вам создать новую Дисциплину. Эта таблицы также помогут вам сохранить баланс между новыми силами и стандартными Дисциплинами. Количество успехов определяет результат использования способности.

Эффекты той или иной силы могут варьироваться. В самых элементарных случаях они могут нанести количество повреждений, равное числу успехов, подобно атаке любым естественным способом. Также они могут иметь различную продолжительность, количество целей и диапазон той области, на которую они могут воздействовать.

Прямые одноцелевые атаки

Способности, наносящие повреждения аналогично стандартным атакам, работают точно так же, как и в сражении обычным оружием. Игрок делает бросок, стараясь поразить цель, и этот бросок определяет количество нанесённого урона.

Однако подобные Дисциплины могут использовать характеристики, отличные от стандартных Силы и Ловкости, которые применяются в обычном бою. Также они могут потребовать от жертвы использования всевозможных защитных характеристик. Например, "психическая атака" может использовать Интеллект + Навык + уровень Дисциплины в качестве броска атаки или активации, а цель сможет защищаться при помощи Решительности в качестве защитного модификатора. Бросок активации может привести к успеху, провалу или катастрофической неудаче, что, в свою очередь, определяет эффекты способности.

Полный провал: Способность оборачивается против самого персонажа и накладывает на него тот или иной негативный эффект.

Провал: Способность попросту не срабатывает и не имеет воздействия на жертву.

Успех: Способность наносит стандартный урон.

Исключительный Успех: Способность наносит стандартный урон.

Дополнительные успехи являются модификаторами сами по себе, поскольку они увеличивают нанесённые повреждения.

Если атака проходит успешно, каждый успех наносит единицу урона.

Способность, наносящая аггравированные повреждения, должна быть не меньше третьего уровня.

Вы можете использовать эту систему и для способностей, понижающих боевые характеристики жертвы вместо Здоровья. Такая способность может понизить на время один из Атрибутов жертвы или попросту ослепить её. Доминирование и Величие предоставляют несколько примеров "атак", которые не причиняют никакого вреда, вместо этого изменяя мысли или эмоции жертвы.

Продолжительность

Продолжительность Дисциплины может проявляться одним из двух способов. Она может определяться броском активации или же её может модифицировать сам игрок. Попытка увеличить продолжительность действия силы в обычных условиях уменьшает запас дайсов при броске активации.

Кроме того, атака может иметь заранее определённый эффект, не зависящий от количества набранных успехов - как, например, в случае с ослеплением. Вы не можете заставить жертву ослепнуть ещё больше, а потому успехи броска определяют продолжительность действия силы вместе количества урона. Выглядит это примерно так:

Успехи	Продолжительность
1 успех	Два раунда
2 успеха	Пять раундов
3 успеха	20 раундов (1 минута)
4 успеха	10 минут
5+ успехов	Один час или вся сцена

Способность, воздействующая на жертву малозаметным или безвредным путём, может продлиться намного дольше.

Успехи	Продолжительность
1 успех	Два раунда
2 успеха	Один час или вся сцена
3 успеха	Один день
4 успеха	Один месяц
5+ успехов	Один год или вечность

Тем не менее, ни один негативный эффект не может продлиться вечно - по крайней мере, в случае с вампирами. Если этому не препятствует что-либо иное, жертва может восстановить утраченные характеристики путём вложения очков опыта. Вампиры способны избавиться и от других эффектов, не наносящих прямого ущерба, - если только они согласны причинить себе немного летального урона. Сородич может восстановить себе зрение, вырезав собственные глаза и отрастив их заново.

Если персонаж хочет добиться особенно большой продолжительности действия силы, ему позволено вычитать по одному дайсу за увеличение продолжительности на одну степень в соответствии с приведённой выше таблицей. Если персонаж хочет ослепить врага на минуту (вторая степень продолжительности), игрок может вычесть два дайса из броска активации. Если он преуспевает, то его персонаж ослепляет врага как минимум на одну минуту.

Воздействие на область

Некоторые способности позволяют воздействовать не на один объект или жертву, а на целую область. Так, например, проклятие может отравлять всякого, кто вступает в пределы определённой зоны. Подумайте, что вам нужно: фиксированная область, в пределах которой эффекты, воздействующие на жертв, могут различаться, или же фиксированный эффект с большей или меньшей областью в зависимости от числа успехов. Например, способность, заволакивающая область непроницаемой темнотой, обладает фиксированным эффектом: она затемняет область. В зависимости от числа успехов, полученных при броске активации, темнота может покрыть большую или меньшую область.

Вы можете измерять область действия Дисциплины в длине радиуса, позволяя вампиру влиять на всех жертв в пределах окружности, или же можете заявить, что способность просто воздействует на все цели в пределах области, форму которой Сородич определяет каждый раз, когда активирует Дисциплину. Используйте эту таблицу всегда, когда количество набранных успехов должно определить область или эффект Дисциплины.

Успехи	Радиус	Неопределённая область
1 успех	1 ярд	5 кв.ярдов
2 успеха	2 ярда	10 кв.ярдов
3 успеха	5 ярдов	50 кв.ярдов
4 успеха	10 ярдов	250 кв.ярдов
5+ успехов	30 ярдов	1000 кв.ярдов

Если игрок хочет, чтобы его способность затронула более обширную область, он вычитает количество дайсов из броска активации: по одному дайсу за каждую степень,

показанную в таблице. Как и в случае с продолжительностью, даже если он получает всего один успех, способность влияет на обозначенную им область.

Если способность имеет базовую область действия, то используется схожая система, поскольку эффект Дисциплины зависит от количества набранных успехов. В таких ситуациях Рассказчик указывает изначальную область, исходя из приведённой выше таблицы. Если игрок хочет увеличить эту область, он вычитает несколько дайсов из проверки эффекта способности по цене один дайс за каждую степень размера области, превышающую изначальный размер. В соответствии с этой системой, атаки по обширной области имеют меньше шансов на успех и наносят меньше урона типичным жертвам, попавшим под эффект Дисциплины. Персонажам придётся выбирать, хотят ли они атаковать сразу множество целей с большой вероятностью провала или всего несколько целей с большими шансами на успех и с большим потенциалом урона.

Многоцелевые эффекты

Некоторые способности воздействуют сразу на несколько жертв или других объектов - потенциально на всех, кто попадает в радиус действия Дисциплины. Эффект способности должен быть фиксирован заранее. Примером может служить способность *Благоговение* Дисциплины Величие. Игрок может сделать бросок на эффект способности и надеяться, что она затронет побольше целей, или же вычесть из броска дайсы, чтобы Дисциплина подействовала на выбранных жертв по принципу "всё или ничего".

Успехи	Затронутые цели
1 успех	Одна жертва или другая цель
2 успеха	Две жертвы или четверть всех целей
3 успеха	Шесть жертв или половина всех целей
4 успеха	Двадцать жертв или почти все цели
5+ успехов	Все цели в выбранной области

Эффекты с двумя переменными

В тех редких случаях, когда мощность способности проявляется двумя способами - количеством затронутых целей и силой самого эффекта, - Рассказчик может попросить игрока сделать одновременно бросок активации и бросок на эффект. Поскольку это отступление от традиции, не стоит прибегать к такому решению слишком часто - однако оно может хорошо сработать в случае с интересными и необычными силами, особенно если это силы высокого уровня. В таком случае один фактор модифицирует бросок активации, а бросок на эффект описывает силу другого фактора. В качестве примера возьмём способность, позволяющую ослеплять нескольких оппонентов на различное количество времени. Рассказчик может назначить штраф на бросок активации, основываясь на количестве целей, которые хочет затронуть игрок: то есть -1 дайс для двух целей, -2 для шести и так далее. Если атака была успешна, то для определения времени, на которое жертвы теряют зрение, игрок при броске на эффект обращается к таблице продолжительности. В других случаях Рассказчик может решить модифицировать бросок активации, основываясь на тяжести эффекта, и позволить броску на эффект определять, сколько человек попали под воздействие Дисциплины.



Формирование Практик

Практики представляют собой комбинацию Дисциплин, которая обладает уникальными эффектами, основанными на взаимодействии этих способностей. В отличие от простых Дисциплин, Практики не имеют прогрессии, оставаясь самостоятельными способностями, направленными на решение одной конкретной задачи. Подробнее о Практиках рассказывается на **стр. 220**.

Формирование Практик во многом напоминает создание Дисциплин и, в частности, может быть запрещено Рассказчиком. Основные принципы изобретения Дисциплин точно так же работают и в случае с формированием Практик, во всяком случае, если говорить о функциях и способностях этих Практик. Для начала вам нужно решить, что позволяет делать новая Практика. Затем определите, какие Дисциплины необходимо освоить вампиру для создания подходящего эффекта. Последним штрихом становится определение правил и стоимости новой Практики.

С выполнением первой из этих задач не должно возникнуть никаких трудностей. Если вы хотите сформировать Практику, вам нужно хорошо представлять, как она будет функционировать. Когда дело доходит до определения Дисциплин, вы должны выделить в своей Практике влияние двух или более Дисциплин. Эти Дисциплины вы можете использовать как подсказки. Практика, требующая сверхъестественно обострённых чувств, наверняка будет в какой-то мере опираться на Ясновидение, а способность, восходящая к личностным качествам, может основываться на Величии или Кошмаре, в зависимости от характера самой Практики.

Это не слишком точный процесс, сопряжённый скорее с творческой, чем исследовательской деятельностью. Поскольку Дисциплины воплощаются в линейных, статичных эффектах, иногда от вас может потребоваться способность строить предположения. Возьмём за пример Ясновидение. Если новая Практика фокусируется на сверхъестественно обострённых чувствах, то стоит подумать, сколько уровней Ясновидения может потребоваться для её изучения. Если в основу этой способности положена именно проницательность, одного или двух уровней Ясновидения может вполне хватить, учитывая эффекты, сопутствующие этим уровням Дисциплины. Если же новая сила основана на проецировании своих чувств или сознания за пределы физической оболочки, то может потребоваться уже третий, четвёртый или даже пятый уровень Ясновидения. Простое, но сверхъестественное вынесение чувств за пределы тела, скорее всего, потребует третьего уровня Дисциплины; отчётливое отделение чувств и разума будет сопряжено уже с четвёртым уровнем, а полноценный и явный выход из тела потребует пятого уровня Ясновидения. Опять же, создание Практики допускает определённую степень свободы. Они создаются по ощущениям, а потому Рассказчику и игроку нужно просто найти ту точку, которая будет удовлетворять их обоих.

Большинство Практик комбинируют в себе только две Дисциплины, однако это не должно вас ограничивать. Иногда можно услышать о Сородичах, обладающих Практиками, основанными на трёх или даже четырёх Дисциплинах. Однако если превысить это количество, Практика станет столь сложной и специфичной, что её потенциал окажется слишком высок для Сородичей.

Практика всегда имеет определённую цену - как правило, одно очко Витэ за активацию, если только её эффект не чересчур грандиозен для той простоты, с которой её можно выучить.

Стоимость Практики в очках опыта приблизительно равна троекратному количеству очков Дисциплин, требующихся для её изучения. Практика, основанная на Доминировании 2 и Мощи 3 обойдётся Сородичу приблизительно в 15 очков опыта. Чрезвычайно могущественные Практики могут потребовать до трёх дополнительных очков опыта, а узкоспецифические или ограниченные - снизить эту стоимость максимум на три очка.

Кроме того, Практики, требующие броска активации, используют в качестве основы для этого броска самую высокоуровневую из требуемых Дисциплин - однако это зависит от того, на что направлен эффект самой Практики. Эта Дисциплина отражает сложность использования Практики. Так, вышеупомянутая способность, требующая Доминирования 2 и Мощи 3, вероятнее всего, будет использовать Силу в качестве основы броска. Однако если для эффекта Практики важнее аспект доминирования, а не Мощи, то скорее всего, бросок будет основываться на Интеллекте или Сообразительности персонажа. Если

требования к уровню Дисциплин равнозначны, решите заранее, какая из этих способностей важнее для функции Практики, и используйте в качестве основы её.



Пусть те, кто боятся нас, продолжают бояться. А сердца тех, кто ненавидит нас, пусть перевернутся от прикосновения нашей Праматери. И даже если сердца их не перевернутся, то пусть Праматерь раздробит им колени, чтобы мы смогли узнать их, когда увидим, как они волочат ноги.

Пословица Колдовского Круга

*Этот город принадлежит мне, как это было многие сотни лет.
И никто, кроме Господа Бога, не сможет забрать его у меня.*

Августо Вайдл, Князь Нового Орлеана

Приложение второе: Новый Орлеан

Прибыл в Новый Орлеан, город кораблей, пароходов, плотов, плоскодонок, грязи, тумана, порока, зловония и сплетения всех языков и народов. Холера, лишь "некоторых". [В Отеле плантаторов]: — Никогда не останавливайся в дешёвой таверне в незнакомом городе.

Президент Резерфорд Бёрчард Хейз, запись в дневнике от 21 декабря 1848 г.

Что может стать лучшей площадкой для ночных игр Проклятых, чем прославленный Новый Орлеан? Возможно, это единственное место, воплощающее не только образ, но и саму сущность чудовищного проклятия, обрекающего своих жертв на существование в вечной тьме. Даже сам парадокс не-жизни отражён в противоречивых сторонах этого непостоянного города, потому что его можно назвать и вульгарным, и благородным, и набожным, и порочным, и безрассудным, и осторожным. Здесь, в кипящем котле Далёкого Юга, реками льётся вино, кости стучат по зелёному сукну, а удовольствия смакуются и растягиваются, словно патока. Здесь всё даётся легко, если только обратное не было кем-то задумано, и вместе с тем здесь всё имеет свою цену.

Всегда имеет.

Некоторые читатели могут решить, что они знают это место. Кое-кто мог даже бывать здесь, и даже не раз. Однако Новый Орлеан, который, как вам показалось, вы знаете, совсем не одно и то же, что Новый Орлеан мира современной готики. О нет, Новый Орлеан Мира Тьмы - куда более мрачное место, заполненное ещё большим количеством народа, преступности, порока, спиртного, страсти, отчаяния - чего угодно, что только встречается на улицах его близнеца из реального мира. Это место, в котором решаются судьбы вампиров и смертных, в котором грёзы переплетаются с реальностью, порождая самые ужасающие кошмары... в котором мёртвые пробуждаются от своего вечного, беспокойного сна.

Добро пожаловать в Новый Орлеан.

Тема

Сюжеты, разворачивающиеся в Новом Орлеане, должны стремиться к полному соответствию с теми реалиями, которые лежат в самом сердце историй в жанре современной готики: Беззаботный город практически вырастает из её эстетики. В сущности, это одна из главных причин, по которым его описание включено в эту книгу. Редкие города соответствуют духу Мира Тьмы - и в особенности **Vampire**, - в той же степени, что и Новый Орлеан. А потому главными темами и мотивами новоорлеанских историй должны стать мотивы и темы всего Мира Тьмы - с одним дополнением.

Основная тема этого города – сама природа и повсеместность чудовищного парадокса: город был воздвигнут во имя веры – однако сегодня он стал синонимом распутства и порока. Для живых людей - и даже для самой жизни - это сверкающая Мекка, для мёртвых - место, в котором нужно остервенело сражаться за каждую частичку власти. Подобно смеющейся маске арлекина, которую можно так часто увидеть на улицах города, Новый Орлеан имеет два лица - светлое и тёмное, экстаз - и агонию.

Это полярное противопоставление сливается воедино в мире Сородичей, в котором богобоязненный Князь пытается навести порядок среди океана хаоса. Строжайшими методами заставляя других соблюдать Традиции, он сумел свести к минимуму открытые конфликты между Сородичами, однако он сделал этой ценой столько человеческих жизней, что некоторые считают её неоправданно высокой - на протяжении уже многих лет Новый Орлеан остаётся мировой столицей убийств. Учитывая всё ужесточающуюся политику Князя, трудно поверить, что город утратит подобный титул в хоть сколько-

нибудь обозримом будущем - а если учитывать и варварскую натуру всей остальной части Мира Тьмы, эта пугающая тенденция приобретает всё более ужасающие черты.

Настроение

Общая атмосфера игры не должна отклоняться от постоянного настроения Мира Тьмы. Возможно, лучшей метафорой, описывающей Новый Орлеан, будет сравнение с маниакально-депрессивным кутилой, терзающимся непрерывными перепадами в настроении и то возносящимся до альпийских высот, то погружающимся на самое дно преисподней – и всё в пределах одной долгой праздничной ночи. Единственное различие заключается в том, что праздничные ночи Нового Орлеана не заканчиваются никогда - как не заканчиваются и перепады в настроении. Эта безумная сторона жизни города иногда приводит к безбашенному веселью, однако оно всегда заканчивается трагедией. Тем, кто собирается принять участие в вечной городской сатурналии, стоит заранее подготовиться отступить с траектории этого маятника, пока он не смёл их со своего пути.

Историческая справка

Было бы невозможно понять истинное положение дел в Новом Орлеане, не зная, что ко всему этому привело. Здесь представлено только краткое описание наиболее важных событий истории города, касающихся как Сородичей, так и смертных. Если вы хотите узнать более подробные сведения о прошлом Нового Орлеана, а также секреты и всевозможные заговоры, неизвестные большей части самих Сородичей, обратитесь к книге **City of the Damned: New Orleans**.

- **1682:** Французский исследователь Сиер де ла Саль достигает Реки Миссисипи и объявляет эту область территорией Франции. Если до этих пор где-то в округе и обитали Сородичи, память об них затерялась в легендах индейцев чокто.

- **1701:** Сиер де Бианвиль становится губернатором Луизианы и начинает планировать воздвижение города, которому суждено стать Новым Орлеаном.

- **1717:** Франция предоставляет компании Джона Лоу грамоту с правом управления Луизианой.

- **1718:** Бианвиль выбирает место для столицы на побережье реки и называет его в честь Дюка д'Орлеана.

- **1719:** Первую крупную группу рабов доставляют в Новый Орлеан. Согласно их легендам, первые доказательства деятельности Сородичей в городе относятся именно к этому времени.

- **1721:** Французские инженеры начинают планировать улицы города. Антуан Савуа заявляет, что он прибыл в город именно в этот год, однако доказательства его присутствия до конца 19-го столетия отсутствуют.

- **1722:** Официальная столица территории Луизианы перенесена в Новый Орлеан.

- **1727:** Перл Шастен прибывает в Новый Орлеан с группой французских поселенцев.

- **1729:** Индейская резня в Натчезе. Согласно местной легенде, новоприбывшие Сородичи использовали враждебные отношения французов и индейцев в качестве прикрытия для нападения на могущественного старейшину крови чокто.

- **1731:** Луизиана официально становится королевской колонией.

- **1757:** Перл Шастен начинает делать себе имя в городе и его окрестностях. Хотя она и не претендует на звание Князя, Шастен - единственный Сородич, способный добиться этого титула.

- **1762:** Франция тайно уступает Луизиану Испании в ходе Фонтейнского соглашения. Клика кордовских Вентру заявляет, что они финансировали стороны, принявшие участие в этой сделке, однако это вполне может быть простым бахвальством.

- **1763:** Парижский мир подтверждает переход Луизианы в руки испанцев.

- **1766:** Дон Антонио де Аллоа прибывает в город для управления Луизианой. За этим следует восстание.

• **1768:** Не выдержав давления, Аллоа уезжает в Испанию, бросая Новый Орлеан на произвол судьбы.

• **1769:** Александр О'Райли, ирландец на службе испанской короны, прибывает в город с трёхтысячным войском. После серии кровавых сражений они возвращают город испанскому правительству.

Вместе с О'Райли прибывает Августо Вайдл, потомок одного из кордовских Вентру. Получив задание наблюдать за действиями испанцев и интересами местных Вентру, Вайдл уже очень скоро решает вырваться из тени своего Сира и навести порядок в анархическом обществе городских Проклятых.

• **1770:** Вайдл официально провозглашает себя Князем области. Используя своё влияние на людей О'Райли и слухи о "повстанцах", он устраняет или выдворяет их руками большинство Сородичей, способных бросить вызов его правлению. Шастен принимает мудрое решение, предлагая ему поддержку.

В течение нескольких следующих лет Вайдл впервые сталкивается с вуду - религией, привезённой в Луизиану множеством гаитянских и карибских рабов. Из-за своего высокосветского воспитания и глубокой католической веры Вайдл мгновенно чувствует неприязнь к этой религии и препятствует её распространению среди Сородичей.

• **1779:** Испания идёт на войну с Англией; луизианцам приказано действовать против британцев. Оставшиеся Сородичи, выступавшие против правления Вайдла, начинают партизанскую войну против его сторонников.

• **1780:** Испания получает от Англии право на управление всей прежней территорией Луизианы.

• **1782:** Мария Паскуаль, Патриарх Дэва, наделённый существенным влиянием на разрастающуюся сахарную промышленность, становится могущественным союзником нового Князя. Её поддержка вдохновляет многих Сородичей из числа "повстанцев" на то, чтобы принять правление Вайдла.

• **1788:** Пожар разрушает почти все здания в Новом Орлеане.

• **1793:** Папа Римский Пий VI устанавливает епархию Луизианы. Вентру утверждают, что они приложили руку и к этому.

• **1794:** В огне нового пожара сгорают 200 зданий; церковь Св. Луи восстанавливают в качестве собора. Пожар разрушает и множество убежищ оставшихся мятежников. Выжившие во главе с представителем клана Мехет Франсуа Николя дю Валь, считают, что пожар был преднамеренным нападением. Они удваивают свои усилия в борьбе против Вайдла.

• **1795:** Вайдл Обращает католического архитектора Эммануэля Косту.

• **1799:** Барон Симитир прибывает в Новый Орлеан вместе с большой группой гаитянских рабов.

• **1800:** Ильдефонское соглашение предусматривает возврат Луизианы французам. Вайдл, напуганный самой мыслью о французском правительстве в его домене, пытается сделать всё возможное, чтобы изменить ситуацию.

• **1803:** Томас Джефферсон выкупает Луизиану у Франции за \$15 миллионов. Хотя со стороны Вайдла довольно глупо заявлять о своей причастности к Приобретению Луизианы, он действительно рассказывает об этом событии как о прямой демонстрации своего влияния.

• **1805:** Новый Орлеан включен в число американских городов.

• **1812:** Луизиана присоединяется к Союзу; начинается война 1812 г.

• **1814:** Под прикрытием сражений 1812 г. дю Валь начинает восстание против правления Вайдла.

• **1815:** Эндрю Джексон побеждает британские войска в сражении при Новом Орлеане. Дю Валь предпринимает попытку убийства Вайдла при поддержке потомка самого Князя, однако попытка проваливается благодаря усилиям Паскуаль и старосветского союзника (а вместе с тем Сенешаля) Вайдла по имени Филип Малдонато.

Дю Валь и Коста встречаются Окончательную Смерть. С той ночи Вайдл больше ни разу не Обращал потомков - по мнению некоторых, из-за предательства Косты.

- **1835:** Креоло-американские сражения разделяют город на три муниципалитета.

Вайдл начинает распределять различные кварталы и земли между своими союзниками, наделяя их собственными территориальными правами.

- **1838:** Первый парад Марди Гра проходит на улицах Нового Орлеана.

- **1849:** Батон-Руж становится новой столицей штата.

• **1852:** Три муниципалитета вновь объединяются, образуя единый город. Вайдл сохраняет территориальные права за своими союзниками.

- **1853:** Более 11 000 человек умирают от жёлтой лихорадки.

- **1862:** Новый Орлеан присоединяется к Союзу на время Гражданской войны.

Роджер Халлибёртон, Гангрел из числа северян, появляется в городе и пытается найти политическую поддержку. Он ищет расположения Барона Симитира, который к этому времени уже обрёл значительное число последователей среди вудуистов, и благосклонности мисс Оупел, Патриарха Носферату - однако оба новоорлеанских Сородича оказываются достаточно достаточно мудры, чтобы сохранить нейтралитет.

• **1865:** Паскуаль уходит из совета Примоген и становится первым хозяином места, которое стало известно как Французский квартал.

- **1870:** Историческая гонка на пароходах "Натчез" и "Роберт Э. Ли".

• **1877:** Официально объявлено об окончании Реконструкции. Вайдл смягчает свои классовые воззрения в достаточной степени, чтобы прекратить бороться с интеграцией рабов в общество. Также он прекращает выступать против принятия некоторых старейшин в совет Примоген в зависимости от их клана; однако мисс Оупел отказывается становиться первым Примогеном Носферату Нового Орлеана, предпочитая выполнять свои (самоналоженные) обязанности в качестве Патриарха. С уходом Союзных войск Вайдл умножает свои усилия в борьбе против вудуистов и тех Сородичей, которые ищут влияния среди недавно освобождённых рабов. Барон Симитир попадает в обе категории неугодных. Он наконец начинает переговоры об объединении сил с Халлибёртоном.

• **1894-95:** Роджер Халлибёртон и Мария Паскуаль встречаются Окончательную Смерть: Гангрел от рук вудуистов, разъярённых его привычкой охотиться на их детей; Дэва - от рук неизвестных.

• **1896:** Антуан Савуа вступает в права "наследника" Паскуаль и становится Лордом Французского квартала. Он утверждает, что был близким соотечественником Паскуаль и имеет достаточный доступ к её знаниям и политическим союзникам, а потому Вайдл решается не оспаривать его право на территорию.

• **1897-1913:** Вайдл и Савуа всё чаще сталкиваются друг с другом по мере того, как Лорд Французского квартала начинает расширять своё влияние в других областях и получает существенную политическую поддержку среди праволишённых Нового Орлеана. В городе зарождается непоколебимое равновесие между Вайдлом, Савуа и Симитиром, которое сохраняется до сих пор.

• **1914:** Распространяются слухи о том, что Вайдл и Симитир неоднократно встречались за столом переговоров. Большинство местных Сородичей склоняются ко мнению, что эти слухи довольно маловероятны, учитывая взаимную ненависть этих вампиров.

• **1915:** Целая череда убийств, получившая название Сторивилльской резни, прокатывается по самым бедным районам города. Симитир и Савуа расследуют это событие на предмет причастности к нему Сородичей или других оккультных сил, однако если кто-нибудь из них что-то нашёл, он не сделал своё открытие достоянием общественности.

• **1925:** Носферату, известный как Закат, открывает в городе свой первый клуб, нацеленный на посетителей из числа Сородичей. Вайдл и Савуа начинают изо всех сил бороться за союзничество Заката, однако он сохраняет нейтралитет.

- **1931-36:** Французский квартал превращается в туристическую Мекку, значительно увеличивая влияние Савуа.
- **1935-41:** Власть Вайдла и Симитира над промышленной сферой несколько уменьшается, поскольку многие из людей, которых они приучили к контакту, ушли на войну.
- **1949:** Мисс Оупел исчезает, сосредотачивая власть над местными Носферату в руках нескольких лично избранных помощников.
- **1957:** Заканчивается строительство 24-мильной дамбы на озере Пончартрен.
- **1974:** Штат принимает новую конституцию.
- **1975:** Мисс Оупел возвращается из торпора. На этот раз в надежде на помощь своему клану благодаря должности в правительстве Князя она принимает предложение Вайдла занять место в совете старейшин.
- **1977:** "Старуха" Мориаал становится первым темнокожим мэром Нового Орлеана.
- **1991:** Азартные игры на речных судах легализованы. Некоторые карнавальные группы прекращают выходить на парад.
- **1992:** Коко Дюкетт получает приглашение присоединиться к советникам Примоген Вайдла - к удивлению многих.
- **1994:** С появлением информации о расширении конференц-центра начинается подъём массового строительства отелей.
- **1996:** Референдум по вопросам азартных игр в масштабе штата отклоняет дальнейшее развитие казино. Считается, что Савуа и Симитир сотрудничали (впрочем, весьма неохотно) с целью повлиять на это решение, поскольку власть Князя во многом опиралась на туристический бизнес за пределами Французского квартала.

Новый Орлеан сегодня

С 1970 г. положение дел среди новоорлеанских Сородичей практически не изменилось. Город продолжал расти, привлекая в домен всё больше Сородичей. Поддерживать Маскарад здесь не слишком трудно. Французский квартал наряду со множеством других городских областей печально известен невероятно высоким уровнем преступности. Постоянный приток туристов, особенно в дни Марди Гра, представляет собой настоящий ходячий буфет для Сородичей. А учитывая оккультную репутацию города (и довольно прочные ассоциации с вампиризмом - спасибо всемирно известной писательнице), любой необычный феномен легко можно списать на наркотическую галлюцинацию или "какую-то странную дрянь в стиле вуду". Все эти факторы наряду со взаимодействием трёх отдельных фракций Сородичей, постоянно ищущих помощи и союзничества для борьбы друг с другом, и образуют город, в котором количество Проклятых превышает любой известный миру стандарт.

Кроме того, для Сородичей это - город конфликтов, часть разногласий в котором порождена деятельностью организаций, существующих только в самом Беззаботном городе, и немало обязана своим появлением взаимодействию ковенантов. Как и во многих доменах, господствующий ковенант не имеет столь абсолютной власти, чтобы в два счёта вышвырнуть остальных из города, а потому, хотя ни одна группировка Сородичей не в силах в открытую противостоять мощи Ланцеа Санктум, никто из них не собирается исчезать в обозримом будущем.

Нижеприведённое описание современной политики города, текущих событий, главных подвижников и идеологов Нового Орлеана разделено на части в соответствии с разными ковенантами. Тем не менее, важно помнить о том, что участие в ковенанте - далеко не единственный и порой даже не самый главный показатель лояльности и доверия в обществе Проклятых Нового Орлеана. Над преданностью ковенанту поднимается отношение к деятельности трёх других фракций, которым - пусть и не всегда искренне - служат городские Сородичи. У руля этих фракций стоят самые могущественные из местных вампиров: формальный Князь Нового Орлеана Августо Вайдл; узурпатор

Французского квартала Лорд Антуан Савуа и загадочный, жуткий Барон Симитир²⁹. Все эти фракции будут рассмотрены ниже под описаниями ковенантов.

Ланцеа Санктум

Ланцеа Санктум - единственный ковенант в Новом Орлеане, обладающий неоспоримым могуществом. В дополнение к формальным заявлениям Князя и его сильнейшего политического соперника об участии в ковенанте, большинство новоорлеанских Сородичей причисляют себя к представителям Ланцеа Санктум. Из-за единой веры в Господа Бога (даже если их взгляды на него и расходятся) представители ковенанта в целом напоминают верующих христиан. В Новом Орлеане подобное сходство проявляется даже ярче, чем во многих других доменах, поскольку Князь Вайдл был преданным, благочестивым католиком даже дольше, чем вампиром. Таким образом, в Беззаботном городе атрибуты Ланцеа Санктум - куда сильнее, чем в любом другом месте.

Влияние ковенанта становится очевидным для каждого Проклятого, проводшего в городе больше нескольких ночей. Знаки католической идеологии Благословенных попадаются на каждом шагу, если, конечно, знать, как они выглядят. Подавляющее большинство Проклятых регулярно возносят молитвы или справляют обряды, и не так уж редко (если позволяют обстоятельства) можно увидеть вампира, благодарящего Господа за посланную ему жертву. Для тех вампиров, кто не избегает священных символов, церкви и храмы становятся замечательными местами для формирования стада, контактов и слуг, поскольку им куда комфортнее вращаться в кругу тех, кто разделяет некоторые (или даже вполне конкретные) аспекты их веры. Многие из новоорлеанских Сородичей гордятся тем, что знают священные тексты - от Библии до Завета Лонгина. Знакомство вампира с вопросами, касающимися этих писаний, и со всевозможными интерпретациями Традиций в некоторых частях города могут наделить его определённым статусом. Многих приезжих Сородичей поражает (так же, как светских или параноидальных Сородичей настораживает) обилие распятий, чётков и кулонов с изображениями святых, которые носят при себе многие городские вампиры.

Особенно очевидный характер религиозное влияние приобретает на сборах элиты Проклятых и на формальных встречах в Элизиуме. Вайдл предпочитает светский титул Князя - а не Кардинала или Архиепископа, как можно было бы ожидать в большинстве других доменов Благословенных, - поскольку считает, что он ещё не заслужил права на получение такого высокого звания. Как бы то ни было, любое официальное мероприятие начинается с торжественной религиозной церемонии. Иногда это проявляется в виде простой короткой молитвы, однако чаще всего церемония включает множество традиционных обрядов Ланцеа Санктум, которые проводят сразу несколько священников и, по возможности, сам Князь. Любой присутствующий должен принять участие в ритуале хотя бы в качестве зрителя, если не самого священника. Никаких исключений для вампиров, исповедующих другие религии, не делается. Они либо участвуют, либо уходят. Особенно строго за этим следят в католические праздники, когда Князь настаивает на соблюдении как ритуалов смертных, так и обрядов Сородичей.

Величайшим знаком господства Ланцеа Санктум, возможно, стоит назвать структуру - за неимением лучшего термина - правящего класса. Князь Вайдл перераспределяет территории только между своими союзниками, не соглашаясь на какие бы то ни было компромиссы. Это всегда оставалось одной из главных его проблем, хотя по-настоящему явно строгость Августо Вайдла проявилась с восхождением Антуана Савуа. Хотя время от времени он наделяет незначительными территориями союзников из Инвиктус или Картианского Движения, подавляющее большинство доменов Нового Орлеана отошло старейшинам, преданным делу Ланцеа Санктум, и прежде всего - самому Вайдлу. Учитывая, что недолголюбивающие друг друга последователи Вайдла и Савуа зачастую

²⁹ От фр. *cimetière* – кладбище.

смыкают ряды, чтобы не подпустить к позициям безусловной власти представителей других ковенантов, подобное положение дел едва ли изменится в обозримом будущем.

Фракция Князя Вайдла

Вайдл и его последователи по-прежнему занимают самые влиятельные позиции в городе. Большая часть Нового Орлеана принадлежит именно Вайдлу. Само собой, он разделил округи между самыми преданными и доверенными вассалами, однако лишь он один обладает неоспоримым авторитетом в домене. И только во Французском квартале и других бедных (в основном чёрных) районах уровень влияния Князя заметно ослаблен.

Со стороны может показаться, будто у Вайдла нет повода для настоящего беспокойства, поскольку всё это время он успешно предотвращал попытки Антуана Савуа и Барона Симитира расширить их личные территории. Тем не менее, в последние годы Вайдл едва ли не с фанатизмом борется за возврат тех частей города, которые он некогда уступил соперникам. А поскольку его внимание сейчас слишком сосредоточено на борьбе с конкурентами, большая часть повседневных обязанностей по управлению городом легла на плечи его Сенешаля, Филипа Малдонато, и на советников Примоген. Любые попытки его союзников уговорить Вайдла пойти на незначительный компромисс в соперничестве с Савуа и/или Бароном Симитиром встретили яростный отпор со стороны Князя. По каким-то причинам - возможно, известным только ему - Вайдл твёрдо намерился устранить Савуа и Барона. За все эти годы он так и не обозначил конкретного плана, однако все, кто с ним работает, знают, что это лишь вопрос времени. Если что-то пойдёт не так, Князь вполне может бросить собственный город в пекло открытой войны между Проклятыми.

Августо Вайдл, Вентру, Князь Нового Орлеана

Будучи верующим католиком и благочестивым Сородичем, Вайдл считает поддержку и распространение законов Ланцеа Санктум одной из своих первейших обязанностей. Он тщательно выбирает вассалов и наделяет их территориями, основываясь не только на их преданности лично ему, но в равной степени и на верности ковенанту. Вайдл достаточно осторожен, чтобы ценить союзников из Инвиктус или Картинского Движения больше, чем Благословенных, служащих Савуа, однако это единственное обстоятельство, которое может помочь представителю иного ковенанта добиться высокой должности под началом Князя.

Несмотря на свои заявления о лояльности верованиям и идеалам Ланцеа Санктум, Вайдл не брезгает пользоваться своей властью для достижения личных целей и продвижения собственных планов мести. В течение многих десятилетий Вайдл поддерживал сначала практику рабства, а затем и преследования освобождённых рабов в своём городе. Частично это было обусловлено его архаичными представлениями относительно класса и социального положения этих рабов, однако не последнюю роль здесь сыграла и его чрезвычайная нетерпимость к религии вуду, которую привезли с собой в Америку гаитянские и карибские рабы. Вайдл считает их верования омерзительными, однако не просто из-за "языческого" характера этой религии, но и из-за того, что ритуалисты вуду часто включали в собственный пантеон католических святых.

Немало усилий Благословенные Нового Орлеана прикладывают к удержанию своего господствующего положения. Они обязывают представителей остальных ковенантов к участию в регулярных обрядах на официальных собраниях и к соблюдению традиций и правил Ланцеа Санктум. Нередко Благословенные выступают единым фронтом против Сородичей, претендующих на территории, которые не были официально переданы им Князем (или, в некоторых случаях, Савуа). Сам Вайдл использует подобную деятельность в качестве прикрытия своей личной борьбы с Бароном Симитиром, его сторонниками и всем обществом вудуистов в целом. К тому же, Вайдл - непреклонный сторонник использования смертного населения города для выполнения грязной работы. Благодаря своим связям с католической церковью он сеет в обществе антивудуистские настроения,

обвиняя их в "узурпации" христианских святых. Насаждая подобное отношение и сознательно укрепляя невежество прихожан, Вайдл поощряет лояльных ему священников разжигать ненависть к вудуистам и даже подталкивать горожан к насильственным методам действия.

Сходным образом Князь использует и своё влияние на местные органы власти, благо огромное число вудуистов - вне зависимости от того, являются ли они последователями Барона Симитира, - происходят из бедных и малочисленных слоёв общества. Городскую полицию поощряют за рейды на хунфоры (храмы вуду) и за аресты местных ритуалистов под предлогом расследования заявлений о подделке наркотических препаратов, бандитских налётах или случаях непристойного поведения. Фонды благотворительности, программы помощи и бюджет городского ремонта направляются в остальные места, оставляя кварталы с большой популяцией вудуистов в кошмарных условиях для проживания, а порой и без самого необходимого. Новоприбывшие Сородичи, замеченные в помощи вудуистам или содействии наркоперевозкам часто становятся объектами личной мести Августо Вайдла, исполнению которой немало способствуют остальные Благословенные Нового Орлеана.

В последние годы Вайдл пошёл ещё дальше, начав де-факто навязывать свою волю союзникам и советникам. Что бы он ни планировал, скорее всего его замыслы неизбежно окажутся связаны с крупномасштабным наступлением на Барона Симитира (а также, вполне вероятно, и на Савуа) в самом ближайшем будущем.

Технически Вайдл - местный Епископ и Князь домена в одном лице. Формально он - лидер Ланцеа Санктум и всего Нового Орлеана. Однако, как уже было сказано ранее, Вайдл отказывается принимать какой бы то ни было духовный сан и с заметным неудовольствием реагирует на обращения к нему как к "Епископу", даже когда он исполняет соответствующие обязанности.

Филип Малдонато, Мехет, Патриарх и неофициальный Сенешаль Нового Орлеана

Старейший спутник Августо Вайдла его самый верный союзник, Малдонато самоотверженно служит целям Ланцеа Санктум, являясь практически образцом для любого Благословенного. Малдонато ведёт себя исключительно в соответствии с предписаниями ковенанта и Завета Лонгина, поощряя других следовать его примеру. Также он служит одним из телохранителей Вайдла, и мало кто из Сородичей, задержавшихся в городе дольше, чем на пару ночей, не слышал о воинской доблести этого Мехет.

В действительности Малдонато редко участвует в политических махинациях и интригах. Он куда больше обеспокоен предотвращением угасания власти своего господина из-за его страсти к личным вендеттам. Хотя Малдонато служит ему Сенешалем, он старается играть роль простого советника. Многие из повседневных задач по управлению городским населением Проклятых ныне легли на его плечи. Малдонато практически не имеет времени на то, чтобы посвящать себя чему-либо, кроме исполнения этих обязанностей, необходимости обеспечивать безопасность Вайдла перед лицом множества его врагов и пресечения всевозможных попыток Коко Дюкетт (Примогена Мехет, см. раздел "Картианцы" на стр. 421) занять его место.

“Гаттербол” Гас Элджин, Носферату, Смотритель Элизиума

Жуткое деформированное существо, известное - благодаря круглой голове и маленьким, осунувшимся чертам лица - как "Гаттербол", достаточно странно смотрится возле Князя. Гас Элджин - благочестивый последователь учения Лонгина, знаток священного писания и эксперт во всех вопросах политики и этикета. Будучи Смотрителем Элизиума самого Вайдла, Элджин наделён правом свободно посещать домены, находящиеся - пусть даже номинально - под влиянием Князя. Более того, Элджин иногда

посещает территории Савуа в качестве посланника Князя или же консультанта по формальным вопросам. Поскольку Савуа из всех сил старается соблюдать традиции в той же мере, что и сам Вайдл, он обязан считаться и со Смотрителем.

О чём Князь не знает, так это о том, что у Элджина есть и собственные цели помимо тех, что входят в его обязанности. Если Вайдл использует своего Смотрителя в качестве дозорного и шпиона в определённых доменах, сам Элджин пользуется своим положением при дворе и политическими полномочиями для составления полной картины того, кто стоит за текущими городскими событиями. Безусловно, Вайдл был бы немало удивлён, если бы узнал, что Гаттербол знает о представителях трёх основных фракций домена, их силах, слабостях и намерениях даже больше, чем он сам. При этом в последнее время Гаттербол трудился над сбором сведений даже активнее, чем обычно, и вполне вероятно, что в скором времени он предпримет какие-то действия, если, конечно, допустить, что он уже окончательно выбрал сторону. Однако что это за сторона, сейчас можно только гадать.

Кэйтлин Мидоус, Гангрел, Цербер и Инквизитор

Эта широкоплечая, необычайно мускулистая женщина - одно из самых страшных орудий, которыми располагает Князь Вайдл. Хотя Мидоус и не является его единственным силовиком, она сохраняет репутацию чудовищного и безжалостного вампира. Любой Сородич, проведший в Новом Орлеане достаточно долгое время, прекрасно знает, что если тебя навещает Мидоус, то Князю уже безразлична твоя судьба.

Во всяком случае, так дела обстояли до последнего времени. Недавно Мидоус исчезла примерно на четырёхмесячный срок - а это не так уж долго, чтобы можно было говорить о торпоре. Тем не менее, в таком случае этот свирепый Сородич забросил свои обязанности в качестве подданного Августо Вайдла. Похоже, что вместо этого она поставила своей личной целью уничтожить всех, кто, в её понимании, нарушает законы Ланцеа Санктум. С момента своего возвращения она уничтожила по меньшей мере троих Сородичей и уже покушалась на Антуана Савуа, Барона Симитира, Лидию Кендол и Гаса Элджина. Она появлялась на некоторых собраниях в Элизии, принимала участие в религиозных обрядах и даже обсуждала что-то с Вайдлом и советом Примоген, однако с тех пор опять растворилась в ночи. Ещё задолго до своего исчезновения она славилась умением уходить от преследователей, что лишало её противников возможности предпринять против неё какие-либо действия. По слухам, Вайдл вот-вот объявит на неё кровавую охоту и воздерживается от этого лишь потому, что в качестве жертв Мидоус выбирает Сородичей, от которых и сам Князь давно мечтает избавиться (не считая её неудавшегося покушения на Элджина). Пока она не направит свой гнев на кого-нибудь из союзников Князя или его сильнейших соперников, с которыми он не хотел бы окончательно портить отношения, вероятнее всего, Вайдл и дальше будет позволять Мидоус расправляться с теми, кого он сам неспособен был устранить, или с теми, кто своим неповиновением заслужил официальное наказание.

Другие Благословенные фракции Вайдла

Кроме вышеупомянутых лиц в список Благословенных Нового Орлеана входят: Примоген Габриэль Урст (Вентру), господин Дименч (Мехет) и Мартин Боулер (Гангрел), священники Реми Олбрайт (Дэва) и Джон Полк (Вентру), и так называемая Сторивилльская котерия.

Фракция Лорда Савуа

Случайно или преднамеренно Антуан Савуа занял место второго по влиятельности Сородича в Новом Орлеане. Хотя, безусловно, он не оспаривает прав Вайдла в открытую, мало кто из городских Сородичей сомневается в том, что такова его окончательная цель. Савуа играет роль активного политического деятеля, убеждающего Сородичей в правоте

своих взглядов. Пока что его основные сферы влияния не вступают в конфликт с властью Князя. Если Вайдл сосредоточился на смертных политиках Нового Орлеана, Савуа вращается среди элитных смертных кругов и благотворительных организаций. Если Князь полагается на деловые контакты, Савуа давно погрузился в сеть организованной преступности. Оба имеют существенное влияние в туристическом бизнесе, но Савуа ограничивается всего несколькими конкретными областями. И даже связи Вайдла с католической церковью в какой-то мере находят своё отражение в связях Савуа с вудуистами, хотя они и довольно слабы по сравнению со связями Барона Симитира в этой же сфере.

Похоже, что Савуа нравится выжидать, потихоньку обеспечивая себя политической поддержкой. При нём есть собственный двор, который посещает ещё небольшое, но постоянно увеличивающееся число Сородичей, которых он наделил охотничьими правами и другими привилегиями в обмен на лояльность.

Тем не менее, поскольку истинным Князем пока остаётся Вайдл, Савуа располагает гораздо меньшим количеством сторонников из числа Сородичей. Фактически, те из них, кто активно служит или поддерживает Савуа, по численности ненамного превышают четверть верных вассалов Князя. Однако учитывая, что Французский квартал и другие районы, которыми правит Лорд Савуа, представляет собой лишь небольшую часть Нового Орлеана, с точки зрения пропорции он обладает весьма значительной поддержкой.

Антуан Савуа, Дэва, Лорд Французского квартала

Некоторые вассалы Савуа уже начали обращаться к нему как к "Князю Французского квартала", приравнивая законность его владений к правам самого Вайдла, однако пока Савуа отклоняет этот почётный титул. Он утверждает, что не примет его, пока не станет Князем всего Нового Орлеана.

Подобное отношение хорошо отражает общую тактику и манеры Савуа. Если Вайдл - сильный, умелый лидер и настоящий правитель, одновременно чувственный и горделивый, то Савуа - политический деятель или, как говорят его злопыхатели, продавец подержанных автомобилей. Он постоянно скрывается за маской смирения и благочестия, которая способна обмануть даже тех, кто знает истинное лицо Савуа.

Как и можно было ожидать, главная сила этого Проклятого - в его способности находить союзников и обязывать себе окружающих многочисленными долгами. Предмет его гордости и вместе с тем единственный по-настоящему удачный политический ход, который он сделал ещё в свои ранние годы правления, - это тот метод, которым он использовал власть над Французским кварталом сразу после того как объявил этот район своим. Он практически сразу начал предлагать окружающим права на охоту в этом квартале и в его окрестностях, не спрашивая Вайдла, есть ли у него такое право. Взамен он просил только дать обещание оказать ему в дальнейшем какую-нибудь незначительную услугу - не слишком мелкую, чтобы она не вызвала подозрения, но и не слишком большую, чтобы не возмутить своего должника. Благодаря этому Савуа очень быстро набрал сторонников среди местных вампиров, которые в случае необходимости подтвердили бы его право на этот домен. В конце концов, если бы Вайдл сместил его и заменил кем-нибудь ещё, эти вампиры и сами бы потеряли свои права на использование квартала. С тех пор Савуа продолжал пользоваться всё той же тактикой и в других районах, особенно тех, которые были слишком бедны для Вайдла, чтобы он обращал на них слишком пристальное внимание, но при этом и не так прочно связаны с вудуистами, чтобы они заинтересовали Барона Симитира.

Даже теперь Савуа полагается на эту тактику больше, чем на любой другой инструмент в борьбе против Вайдла. Его позиция чрезвычайно проста: раз у Вайдла больше влияния, то необходимо переманить его союзников на свою сторону. Он постоянно отправляет посыльных и дипломатов со всевозможными предложениями помощи членам совета Примоген и администрации Вайдла, подсказывая им, в чём они

могли бы помочь друг другу и в чём его правление было бы лучше правления Вайдла. Пока что очень немногие из влиятельных городских Сородичей приняли эти предложения, однако многие неонаты на улицах города прислушиваются к его словам. Савуа постоянно подпитывает свои обещания толерантности и поддержания веры без того притеснения, которым так отличается Вайдл. Он сосредотачивается на тех сферах влияния, которыми пренебрёг Князь. Также Савуа неоднократно пытался заручиться поддержкой Барона Симитира, однако старый Призрак раз за разом отказывал ему из-за того, что Савуа видит в последователях вуду лишь политический инструмент и маркетинговую уловку.

Джон Мэрроу, Дэва, Священник и Инквизитор

В то время как Наташа Престон (см.стр. 419) играет роль Сенешаля, правой руки и представителя Савуа в принадлежащих ему кварталах, "Отец" Джон Мэрроу занимает как минимум столь же важное место его служителя, сглаживающего конфликты на его землях. Мэрроу - священник сразу в двух смыслах этого слова. С одной стороны, он проводит обряды Ланцеа Санктум среди Сородичей и предлагает им духовное руководство; с другой - он работает священником в небольшой католической церкви, расположенной в районе Трёмé.

Большинству последователей и врагов Савуа Мэрроу известен как обыкновенный религиозный советник и лидер местного общества Проклятых. Однако, по слухам, Мэрроу также служит неофициальным руководителем шпионской сети своего Лорда. Считается, что уникальное мастерство в способностях Проклятых в своё время позволило Мэрроу наладить процесс получения информации, который заставляет наострить уши даже Мехет. Он знает всех, кто способен предать хозяина Французского квартала или нарушить законы Ланцеа Санктум. Те, кто оказывается опасен по-настоящему, могут даже исчезнуть благодаря усилиям котерии Джона Мэрроу. Что бы ни произошло в Беззаботном городе, разногласия лишь вдохновляют Мэрроу на работу. И если он не рискует подмочить свою репутацию в обществе местных Благословенных, то Мэрроу охотно использует свою должность для достижения личных целей.

Другие Благословенные фракции Савуа

Кроме Джона Мэрроу, Лорда Французского квартала поддерживают Наташа Престон (Вентру), его личный Смотритель Элизиума Рейнальдо Ги (Дэва) и детектив по расследованию убийств Питер Лебо (Мехет).

Инвиктус

Господство Благословенных над городом - страшный удар по гордости местных Инвиктус. На протяжении всей своей истории Новый Орлеан многократно переходил из рук одного правителя в руки другого, и каждый раз Сородичи получали шанс изменить собственное политическое положение. В глазах "южной аристократии" Беззаботный город всегда оставался одним из центров власти, в котором старые плантаторские семьи по-прежнему соблюдают традиции прошлого и живут на деньги, полученные в те золотые дни, когда им принадлежали не только земли, но и работавшие на них люди. Кроме того, хотя это и невозможно подтвердить каким-либо документом, большинство местных вампиров считают, что первыми европейскими Сородичами, обосновавшимися в этом городе ещё до прибытия испанцев и Князя Вайдла, были Инвиктус. Большое число представителей Первой Знати искренне верит, что Новый Орлеан принадлежит им по праву. Само собой, все Инвиктус имеют обыкновение полагать, что любой известный им домен по закону должен перейти в их руки, однако в данном случае они верят в это с особенной силой.

По большей части, Инвиктус Нового Орлеана вынуждены стиснуть зубы и следовать обычаям Ланцеа Санктум, особенно когда речь заходит о встречах в Элизиуме. Это не может не действовать им на нервы, однако альтернатива - изгнание из двора и потеря

доступа к той незначительной власти, которой они обладают, что было бы попросту глупо. Некоторые из городских Инвиктус медленно, но неизбежно сближаются с лагерем Антуана Савуа. А поскольку Инвиктус пока что не в силах поставить кого-либо из своих представителей на высокую должность, многие из них предпочитают, по крайней мере, поддерживать кого-нибудь менее фанатичного, нежели Вайдл. Однако слишком открытая демонстрация верности Савуа в их обществе не приветствуется - Ланцеа Санктум есть Ланцеа Санктум. Некоторые Сородичи идут ещё дальше, предпринимая попытки заручиться союзничеством Картианцев или независимых группировок Сородичей в стремлении свергнуть Ланцеа Санктум, однако пока что успех был весьма умеренным. Барон Симитир и Картианцы готовы обмениваться с Инвиктус некоторыми сведениями, однако их не интересует полноценная работа плечом к плечу с теми, чьим целям они доверяют не больше, чем целям Вайдла и Савуа.

На внутренних собраниях члены Инвиктус ведут себя (да и выглядят) подобно старинным леди и джентльменам американского юга. Их встречи носят утончённый характер, свойственный встречам последних хранителей давно забытых аристократических традиций. Самые старые и эксцентричные Сородичи всё ещё носят одежду в стиле 19-ого столетия - и хотя их немного, обычаи и манеры Старого Юга по-прежнему процветают в рядах Инвиктус. К сожалению, множество других атрибутов того времени тоже не были забыты, вследствие чего определённое количество городских Инвиктус сохраняют и свои старые расовые предрассудки. Это не значит, что среди новоорлеанских Инвиктус нельзя увидеть креола или темнокожего, однако элитная часть представителей ковенанта достаточно явно показывает своё пренебрежение "низкорождёнными" участниками.

Перл Шастен, Дэва, Примоген и член Внутреннего Круга

Горькая правда заключается в том, что женщина, некогда обладавшая самой большой, непрерывно увеличивающейся силой в Инвиктус Нового Орлеана, сегодня утратила большую часть своей власти. Её воля не выдержала под гнётом лет, пусть они и не смогли повлиять на неё физически. Шастен всё ещё прилагает некоторые усилия к улучшению собственного положения и судьбы всего ковенанта. Благодаря своей должности в совете Примоген она препятствует деятельности Вайдла, однако чаще всего её доводы игнорируют или оспаривают. Будучи старшим представителем Внутреннего Круга, она выдвигает планы и предложения, предназначенные для укрепления власти Инвиктус, однако методы Шастен кажутся многим другим участникам Круга излишне медленными и осторожными. Если бы не поддержка со стороны её соотечественницы мисс Оупел, даже не являющейся полноценным членом Инвиктус, Шастен давным-давно бросила бы любые попытки добиться успеха.

Только в одном Шастен всегда оставалась непреклонной. Она отказывается одобрять хоть сколько-нибудь официальный союз с Савуа. У неё не хватает влияния на то, чтобы предотвращать неофициальные и персональные соглашения с Лордом, которые в отношении остальных Инвиктус стали гораздо крепче и приобрели практически повсеместный характер, однако она не признаёт их и не содействует их успешности. Для большинства других членов Инвиктус остаётся загадкой, почему она предпочитает в качестве союзника именно Вайдла - возможно, в какой-то мере этого не знает и сама Шастен. Однако вполне возможно, что она поддерживает Вайдла, а не Савуа, просто потому, что всегда так делала и теперь уже слишком стара, чтобы меняться.

Пирпонт Макджинн, Вентру, член Внутреннего Круга

Рождённый в эпоху Реконструкции Юга, Макджинн воплощает собой образ типичного южного бизнесмена. Он поразительно вежлив, говорит с явным акцентом и абсолютно лишён какого-либо сострадания и сочувствия к ближним. Макджинн полностью уверен в том, что это качество было унаследовано им от предков, и его

рождение в смертной жизни наряду с Обращением Вентру доказывает в его глазах, что он - прирождённый лидер. Он намерен стать главной движущей силой Внутреннего Круга Нового Орлеана, а поскольку он набирает всё больше и больше союзников и сторонников, пока Шастен медленно сходит с политической сцены, похоже, что у него есть все шансы добиться успеха.

Макджинн ведёт активные переговоры с Антуаном Савуа за спиной Шастен (хотя это всем известно) в надежде на формирование прочного союза в борьбе против Вайдла. Переговоры он ведёт и с советниками Примоген из числа Картианцев, закладывая основы для вероятного союза против Ланцеа Санктум. Более того, он ведёт переговоры даже с личными помощниками Вайдла (хотя это может быть просто слухом) на случай, если членам Инвиктус окажется выгоднее обратиться против других врагов Князя. Тем не менее, он отказывается рассматривать возможность союза с Бароном Симитиром из-за дурных отношений с вудуистами, вынесенными ещё из его смертной молодости. Кроме того, Макджинн любит подстраивать события так, чтобы новоприбывшие Сородичи тотчас же сталкивались с нетерпимостью Князя Вайдла, включая даже нарушения ими Традиций или законов Ланцеа Санктум. Это заставляет новичков искать союзников в городе, и руку помощи им "благородно" протягивает именно Макджинн.

Наташа Престон, Вентру, Сенешаль Лорда Савуа

Престон попала в незавидное положение в иерархии Нового Орлеана. Она вступила в Инвиктус из-за того, что ценности этого ковенанта больше всего соответствуют её взглядам. Однако при этом она не проявляет (или практически не проявляет) лояльности ни к одному из местных Инвиктус. Она верна только одному Сородичу - Антуану Савуа. Тем не менее, она не может полностью отчуждаться от других членов её ковенанта, поскольку они могут стать для неё как влиятельными союзниками, так и опаснейшими врагами.

Престон вынуждена идти по лезвию бритвы. Другие члены Инвиктус практически каждую ночь требуют от неё исполнения своих обязанностей, а Макджинн и вовсе намерен использовать её влияние на Савуа для продвижения Инвиктус. Хотя она и не может отказать им в открытую, она не собирается (и не будет) предпринимать какие-либо действия против своего покровителя. Похоже, что Савуа доверяет Престон настолько, насколько один Сородич вообще может доверять другому, однако он не настолько глуп, чтобы оставлять её без наблюдения. Обе стороны не спускают настороженных глаз с молодой вампирицы, ожидая, пока она допустит малейшую оплошность и разрушит то, что она так стремилась построить, и наживёт себе одного или двух могущественных противников.

Колдовской Круг

Барон Симитир обладает весьма необычной формой власти, благодаря чему он и сумел долгое время оставаться незамеченным на политической арене. Симитир владеет даже меньшим количеством неофициальных территорий, чем Лорд Савуа. Он практически не доминирует (в сверхъестественном понимании этого слова) над промышленными отраслями. Он обладает даже меньшим количеством последователей из числа Сородичей, чем утверждает Лорд Савуа.

Напротив, политическая поддержка Барона в значительной степени зависит от смертных. И если в распоряжении Вайдла и Савуа находятся лишь большие группы смертных слуг, пешек, сотрудников и информаторов, то Симитир располагает буквально сотнями смертных, готовых явиться к нему по первому зову. Он служит унганом (жрецом вуду) в некоторых коммунах, а в остальных он назначил мамбо (жрицу вуду), которыми стали его ближайшие сторонники из числа смертных и Проклятых. Целые вудуистские кварталы — или вудуизаны — считают Барона Симитира своим культурным и религиозным лидером. Хотя подавляющее большинство этих последователей не имеют

представления об истинной натуре Симитира (ведь пусть и не столь фанатично, как некоторые другие обитатели Нового Орлеана, Барон Симитир всё же борется против легкомысленного отношения к Маскараду), они действительно видят в нём могущественного унгана. Было бы преувеличением сказать, что жители этих кварталов пошли бы на что угодно ради Барона, однако они всё равно готовы на многое ради него - во всяком случае, настолько, насколько могут быть готовы к этому члены любого набожного сообщества с уважаемым и известным духовным лидером.

Таким образом, хотя Барон Симитир имеет не слишком большое влияние на промышленные отрасли, фирмы или политические организации, у него есть чрезвычайно лояльные люди по всему Новому Орлеану. Вайдл и Савуа хорошо знают о том, какое чудовищное кровопролитие их ожидает в том случае, если Барон призовет своих последователей к насилию. И хотя до сих пор Симитир не показывал склонности привлекать к себе пристальное внимание и не подвергал подобной опасности своих последователей, сама возможность такого развития событий вселяет в сердца его конкурентов трепет. Из уважения к его влиянию Вайдл неохотно наделил Барона Регентством над несколькими обширными кварталами. Антуана Савуа, который приложил немало усилий для демонстрации своего благожелательного отношения к вудуистам, этот дар со стороны Князя приводит в бешенство. Впрочем, это изрядно действует на нервы и самому Вайдлу, который признал эту "незаконнорождённую веру" - а вместе с ней и власть Барона над этими областями, - только затем, чтобы отвлечь от себя внимание Савуа и, таким образом, на время выровнять баланс сил. Барон Симитир практически не обращает внимания на формальности, с которыми сопряжено его Регентство, однако подобная должность даёт ему законные основания для его деятельности.

Барон Симитир разделяет свойственное его ковенанту представление о вудуистских лоа как о создателях расы Сородичей и считает, что каждый клан и каждая родословная ведут своё наследие от того или иного великого духа. Эта вера полностью отвергает систему верований Ланцеа Санктум. И пока Благословенные доминируют над Новым Орлеаном, борьба Симитира с Ланцеа Санктум продолжится. Симитир понимает, что Благословенные никогда не оставят в покое ни его, ни кого-либо из его последователей. С другой стороны, колоссальное влияние Симитира на целый общественный слой наделяет его силой, с которой необходимо считаться. Барон уже не единожды прибегал к помощи вудуистов, незаметно подталкивая их к той или иной деятельности, будь это протест против неудобного Барону закона перед зданием городского муниципалитета или (практически) массовые беспорядки, призванные отменить несправедливый приговор суда. Подобные демонстрации мало что значат для смертного населения, но у Проклятых сообщение Симитира не вызывает сомнений: Барон показывает, что он способен уничтожить любого из городских Сородичей - пусть даже лишь одного, - попросту сосредоточив на нём чрезвычайно пристальное внимание смертных. Ни Вайдл, ни Савуа не могут открыто выступить против него из страха оказаться смятёнными волной смертных - а потому им приходится вырабатывать куда более тонкие методы. Между тем, среди Сородичей, не примыкающих ни к Савуа, ни к Вайдлу, давно уже распространилось мнение, что при желании Барон смог бы стать новым Князем, просто лишив конкурентов возможности действовать. Правда это или нет - и работает ли над этим Барон - пока остаётся неизвестным.

Барон Симитир, Носферату, Унган и Регент

Будучи, вероятно, самой загадочной фигурой Нового Орлеана, Барон Симитир для одних остаётся спасением, для других - угрозой, и для всех сразу - тайной. Этот странный вампир прибыл в город в 1799 г., покинув Гаити во время восстания местного населения против французской колониальной оккупации. Он мало что рассказывает о своём прошлом, и даже самые доверенные его последователи не знают всей правды. Так,

например, никому не известно, родился ли он непосредственно на Гаити или же приехал туда из другого места. Сам Барон рассказывает только одно: в Гаити он встретил свою Окончательную Смерть, после чего ему удалось вернуться в своё настоящее воплощение с помощью великого лоя Барона Самеди. Он не уточняет, носит ли его история метафорический или буквальный характер, однако свою приверженность вуду он приписывает именно тому случаю. Симитир утверждает, что он не побоится Окончательной Смерти, если она поможет ему достигнуть своей цели. По его словам, он уже был однажды во власти смерти, и тогда великий Барон Самеди вернул его в этот мир. Он уверен, что пока его задача не выполнена, Барон снова вернёт его - хотя нужно заметить, что он не рвётся проверить своё убеждение. Как бы то ни было, Симитир не желает отступать от собственных принципов даже там, где любой другой Сородич давно бы сдался. Именно это больше, чем что-либо ещё, делает его угрозой для Вайдла и Савуа и большим неудобством для отстранившихся.

Другие участники фракции Симитира

Небольшой список преданных последователей Барона Симитира включает Лидию Кендол (Гангрел; **см.стр. 423**), мамбо Малию Элизу Керри (Мехет) и огромного доктора Эфрама Ксолу (Гангрел).

Картианцы

Хотя в пределах Нового Орлеана Картианцы встречаются даже реже, чем отстранившиеся, дела у них обстоят куда лучше, чем у последних – во всяком случае до тех пор, пока они держатся вместе. Картианцам удалось добиться того, чего так не хотела независимая группировка Дженнинга и на что был неспособен Барон Симитир: они начали путь к своей цели изнутри системы, работая бок о бок с Князем Вайдлом в надежде на обретение шанса внести существенные изменения. Фактически им удалось занять несколько важных позиций в городской иерархии. Из советников Примоген Нового Орлеана двое принадлежат Картианцам. Одна из них, Коко Дюкетт, одновременно является местным Префектом. Пытаясь добиться своего, они смогли ограничить тиранию Князя Вайдла по отношению к Картианскому Движению, смягчив её до той же степени, что обрушивается и на Инвиктус и отстранившихся. (Безусловно, некоторые утверждают, будто его терпимость к Картианцам обусловлена не столько усилиями этих советников Примоген, сколько тем простым фактом, что Картианцы не представляют для него особой угрозы).

В целом стремления Картианцев Нового Орлеана не отличаются от стремлений этого ковенанта в других частях света. Их цель - установление господства Сородичей на демократических (или хотя бы эгалитарных) началах, которые заменили бы правление, определяемое возрастом или божественным правом. Однако ни Дюкетт, ни мисс Оупел не строят слишком больших иллюзий. Их положение не столь значительно, чтобы они могли стремиться к кардинальному изменению политической системы. В настоящее время они стремятся лишь соблюдать равновесие, оспаривая решения других Сородичей и уходя в политические манёвры, чтобы тем самым смягчить влияние худших решений Вайдла (во всяком случае, тех, которые кажутся худшими им самим) – тем не менее, они никогда не выступают против него так явно, чтобы он увидел в них настоящих врагов.

Между тем они вербуют новых Сородичей, проводя частые беседы с молодыми участниками других ковенантов (и других фракций помимо фракции Вайдла), когда это может сойти им с рук. В последнее время они изрядно в этом преуспевают, хотя подавляющее большинство новичков состоит из неонатов, многие из которых обитают даже не в самом городе, а в его окрестностях или небольших сообществах за его пределами. Кроме того, Картианцы привыкли к роли посредников, разносящих сообщения между множеством враждебных сторон и работая сразу на каждую из них. Время от времени они устраивают встречи между представителями Князя Вайдла, Лорда Савуа

и/или Барона Симитира. Они надеются таким образом оказаться полезными для всех трёх фракций. Если им удастся сохранить своё положение, то они смогут и дальше удерживать каждую из этих фракций от выступления против них - а в случае, если одна из фракций добьётся окончательного господства над остальными, то Картанцы останутся в выигрыше, потому что уже сейчас проявили себя ценными союзниками.

Коко Дюкетт, Мехет, Префект и Примоген

Дюкетт хочет лишь одного: сместить Филипа Малдонато с должности основного советника Князя и занять это высокое положение, чтобы направлять политику Вайдла в более светлое русло. Однако даже будучи очень молодым Сородичем, Дюкетт далеко не наивна или, во всяком случае, не так наивна, как может показаться из её намерений. Она знает, что перед ней стоит нелёгкая задача, которую не удастся выполнить за ближайшие десятилетия - или же не удастся выполнить никогда. Однако пока что она упорно работает над тем, чтобы снискать расположение Князя и сделать себя важным винтиком в его политическом механизме.

К сожалению, она уже начинает понимать, что выполнение этой задачи может препятствовать её обязанностям Префекта и вынудить её пренебречь теми самыми принципами, за которые она борется, если и вовсе не нарушить их в открытую. В последнее время Вайдл всё чаще обращается к ней за поддержкой в вопросах, которые заставляют её выбирать между собственными ценностями и благосклонностью Князя. Пока что ей удавалось найти баланс между тем и другим, однако она уже запятнала руки определёнными действиями (прежде всего связанными с предоставлением информации), которых она предпочла бы избежать. Она начала задаваться вопросом, а может ли быть, что Вайдл уже сейчас прекрасно осведомлён о её моральных терзаниях и намеренно принуждает её к этим действиям, чтобы увидеть, кому она будет лояльна в конечном итоге. Дюкетт почти отчаянно ищет способа вырваться из-под этого давления и при этом доказать Князю, что для него будет выгодно иметь в качестве союзника не только её, но и всё Картанское Движение. Однако в тех случаях, когда новоприбывшие в город Сородичи оказываются неуютны Князю, Картанцам также приходится ополчиться на них, поскольку Дюкетт не может позволить себе поступить иначе.

Мисс Оупел, Носферату, Примоген

Тучная представительница Носферату, мисс Оупел является и Картанкой, и союзницей Коко Дюкетт, однако всё это для неё - вопросы второстепенной важности. Высочайшим приоритетом в глазах мисс Оупел всегда оставался её родной клан. Сняв с себя обязанности Патриарха Носферату, она наконец добилась поста советника Примоген, поскольку с этой позиции она может оказывать куда большую помощь своему клану. Она поддерживает стремления Картанцев прежде всего потому, что это наделило бы Носферату - которых нередко просто вычёркивают из иерархии Проклятых - равными правами наряду с другими вампирами. Будучи одновременно и Примогеном, и - фактически - Патриархом Носферату (хотя формально она не имеет этого титула и постоянно ищет себе замену), Оупел является одним из самых информированных Сородичей в городе (наряду с Джоном Мэрроу и Дезирой Уэллс). Она использует свои знания для того, чтобы в первую очередь помогать Носферату, во вторую - Картанцам и только в третью - Князю Нового Орлеана.

Известно, что в прошлом мисс Оупел вела какие-то незаконные дела с Бароном Симитиром, однако в целом она воздерживается от контактов с этим Сородичем, поскольку Вайдл и вправду собрался очистить город от двух своих основных конкурентов. Однако определённая связь между ними всё ещё существует, и союз между Оупел и Симитиром - если только они сумеют найти общие цели - вполне возможен.

Ордо Дракул

Участники Ордо Дракул Нового Орлеана преследуют лишь одну цель - выжить. Учитывая враждебное отношение Благословенных - и в частности Князя Вайдла, - приобретение ими хоть сколько-нибудь заметного влияния в городе потребовало бы значительной персональной власти и рекрутирования новых участников. К сожалению для Драконов, лишь горстка Сородичей Нового Орлеана присоединилась к их ковенанту. Их слишком мало, чтобы они смогли добиться истинного могущества, и пока что для них нет смысла надеяться на улучшение ситуации.

Представители ковенанта и дальше намерены избегать внимания Вайдла столько, сколько возможно. Хотя они собираются для проведения ритуалов, когда этого требует их вера, в остальных случаях они стараются избегать в целях безопасности даже друг друга. В городе у них есть только один настоящий союзник. Невзирая на то, что он отвергает их философию, Барон Симитир признаёт в Драконах единомышленников, способных помочь в борьбе против Вайдла. Более того, один из самых близких последователей Барона - Дракон, работающий над объединением верований Ордо Дракул и вудуистов.

По секрету Лидия Кендол сообщила Барону, что в Новом Орлеане не так уж мало участников Ордо Дракул - по крайней мере, достаточно для того, чтобы они смогли выдвинуть собственного Когайона. Однако она не знает ни имени, ни лица главы своего ковенанта. Он появляется лишь на собраниях Ордена - если встречу троих или четверых Сородичей можно назвать собранием, - для того чтобы провести необходимые церемонии, однако всё это время он (или она, если так ставить вопрос) скрывается под маскировкой или какой-то формой Затемнения. Культисты опознают своего лидера только благодаря кодовым фразам, священным символам или каким-то секретным методам идентификации. Неизвестно, сохраняет ли местный Когайон анонимность во избежание гнева Вайдла или из-за других, куда более личных мотивов.

Лидия Кендол, Гангрел, Послушник

Преданный последователь Барона Симитира и лояльный участник его фракции, Кендол, тем не менее, всегда сохраняла веру в достижение трансцендентности через Кольца Дракона. Она борется за то, чтобы объединить свою противоречивую систему взглядов, и остаётся последователем Барона скорее из личных симпатий, чем из каких-либо религиозных чувств. Лидия хочет добиться расположения своего наставника и прекрасно видит, что он уже поднимается надо всеми, кто ему противостоит. Она уже показала себя в качестве одного из самых надёжных последователей Симитира, однако религиозный фанатизм и личные представления затрудняют для неё понимание необходимости действовать терпеливо и осторожно. Когда её поступки возмутят остальных влиятельных Проклятых Нового Орлеана до такой степени, что Барон Симитир будет вынужден заступиться за неё - или быть сверженным вместе с ней, - теперь лишь вопрос времени.

Отстранившиеся

Независмые Сородичи Нового Орлеана разобщены и раздроблены даже по меркам самих отстранившихся. "Истинные мятежники" Нового Орлеана, как Шеп Дженнингс и его союзники привыкли себя называть, давно уже имеют зуб на Барона Симитира. (Особенно это верно в отношении самого Дженнингса, который, несмотря на то, что был рабом в своей смертной жизни, - или, возможно, именно из-за этого - ненавидит вуду и его практиков всей душой). Они презирают сектантские цели, которые он преследует в качестве лидера Колдовского Круга. И в то же время он становится их главным союзником, когда дело доходит до сопротивления махинациям Ланцеа Санктум и второстепенных ковенантов. Таким образом, временами они заключают с Бароном союз, и эта договорённость приводит к сдержанному сотрудничеству предводителей этих двух

сторон, хотя простые участники обоих ковенантов время от времени сталкиваются друг с другом как в социальных, так и физических конфликтах.

Клифон "Шеп" Дженнингс, Мехет, Голос праволишённых

Сам Клифон видит в себе человека, окружённого врагами со всех сторон - и действительно, обстановка вокруг него почти так же ужасна, как он считает. Он презирает всё, за что борются Вайдл, Савуа и Внутренний Круг, что автоматически оставляет его с весьма ограниченным перечнем потенциальных союзников. Его сотрудничество с Бароном Симитиром в лучшем случае чрезвычайно умеренно, и он обращается к помощи вудуистов только тогда, когда у него просто не остаётся другого выбора. Время от времени он ведёт кое-какие дела с Картианцами, но, учитывая, что Картианцам нужно расположение Вайдла для изменения политической структуры из самих её недр, отстранившиеся обычно не видят в них настоящих союзников. Замкнутый круг, в который попадает любой Сородич с ограниченной властью - а именно необходимость завоевать союзников для получения влияния и получить влияние для завоевания союзников - в особой степени отравляет Дженнингсу существование, и с каждой ночью он устаёт от этого всё больше и больше. Пока что он остаётся достаточно уравновешенным для того, чтобы его последователи не натворили каких-нибудь глупостей (читай: не разбили кому-нибудь морду) и не обратили на себя ярость Князя, однако он постепенно утрачивает последние капли энтузиазма и силы, необходимых для удержания своих позиций. Когда независимые Сородичи Нового Орлеана порождают волну насилия, вполне возможно, что это произошло с молчаливого одобрения Дженнингса.

Дезира Уэллс, Гангрел, Эмиссар

Молодая спутница Дженнингса, Гангрел по имени Дезира Уэллс, получила роль эмиссара практически по умолчанию. Сохраняя верность идеалам свободы, свойственным всем отстранившимся, Уэллс руководствуется и куда более сильным, глубоко личным мотивом: она намерена выяснить, кто она. Согласно местному слуху, Уэллс практически (или даже вообще) ничего не помнит о своём прошлом. Она пришла в этот город, поскольку питала к нему необъяснимое чувство привязанности и хотела найти здесь то, что помогло бы ей восстановить утраченные воспоминания. Зная, что Вайдл и Савуа будут уважать должность, которая ещё не была занята отстранившимися, Дженнингс тотчас же сделал Дезиру своим эмиссаром для того, чтобы оправдать и объяснить её присутствие на их территориях. В обмен на его заботу Уэллс уделяет часть времени, ранее предназначенного для восстановления памяти, политической работе. Не будучи вполне уверенными в правдивости её рассказов об амнезии, Вайдл и Савуа приказали своим наблюдателям следить за ней всякий раз, когда она появляется на их территории - впрочем, особого успеха не добился ни тот, ни другой. Между тем, вполне вероятно, что благодаря своим полусвободным полномочиям Уэллс знает о городе почти столько же, сколько Мэрроу, Элджин и мисс Оупел. Тем не менее, трудно сказать, планирует ли она использовать свои знания в политических целях.

Закат, Носферату, Гарпия

По крайней мере один из Сородичей Нового Орлеана ещё со времён сухого закона был вынужден не только бороться за выживание, но и добиваться признания, не вступая в какие-либо политические или философские фракции Проклятых. С расцветом джазовой музыки в 1920-ых в городе начали появляться ночные клубы, которые не преминул использовать в своих интересах Носферату, известный другим Сородичам как Закат. Он начал лишь с одного учреждения - клуба, который стал под его влиянием довольно гостеприимным местом для Проклятых, поскольку был оснащён приватными комнатами (которые за отдельную плату могли быть превращены во временные убежища) и секциями "только для членов клуба", в которых можно было найти весьма необычный ассортимент

напитков по своему вкусу. Закат не только добился успеха в годы сухого закона, открыв ряд дополнительных учреждений, но и пережил время Великой Депрессии без особой потери прибыли или престижа благодаря фокусированию своего бизнеса на Сородичах.

Фактически, когда Вайдл и Савуа сделались покровителями большинства его учреждений, аполитичный Закат обнаружил в своих руках даже больше потенциальной власти, чем он рассчитывал получить. В наше время он обладает шпионами практически среди всех видных Сородичей Нового Орлеана, и великолепными местами для развития бизнеса - что зачастую означает использование его учреждений другими вампирами. Пока что он редко пользовался обрётённым могуществом в своих интересах, однако если когда-нибудь он примкнёт к одной из трёх основных фракций Нового Орлеана, его поддержка может склонить чашу весов в текущем политическом противостоянии.

Тем не менее, этот Сородич изо всех сил воздерживается от подобных действий. Вполне вероятно, что он заинтересован в присоединении к какой-либо определённой фракции Проклятых меньше, чем кто-либо из городских вампиров. Таким образом, его присутствие среди отстранившихся обусловлено лишь отсутствием активной деятельности в поддержку той или иной группировки Сородичей с его стороны. Для Дженнинга, который считает, что Закат должен использовать своё влияние для помощи своим "союзникам" из числа отстранившихся, его бездействие всегда оставалось ещё одной причиной для разочарования. А тот факт, что он распространяет своё гостеприимство на Вайдла, Савуа и других видных Сородичей вместо того, чтобы противостоять им, настраивает против Заката и большинство последователей Дженнинга. Пока что они не выступали против него в открытую по той же причине, по которой не начинали и войну против Вайдла. Они просто не смогут справиться с последствиями, которые повлечёт подобное действие. Тем не менее, время от времени они заглядывают в клубы Заката, намеренно сопровождая свои визиты актами вандализма или насилия.

С другой стороны, поскольку Закат занимает пост Гарпии без официального назначения со стороны Князя, его мнение обладает существенным весом в глазах Сородичей Нового Орлеана. Самому Носферату нравится его положение, позволяющее в той или иной степени формировать вкусы местных вампиров, что, в свою очередь, только увеличивает ценность его мнения. Кое-кто мог бы назвать это порочным кругом, однако тот факт, что в действительности ничего порочного в этом нет, уже можно считать вполне доказанным.

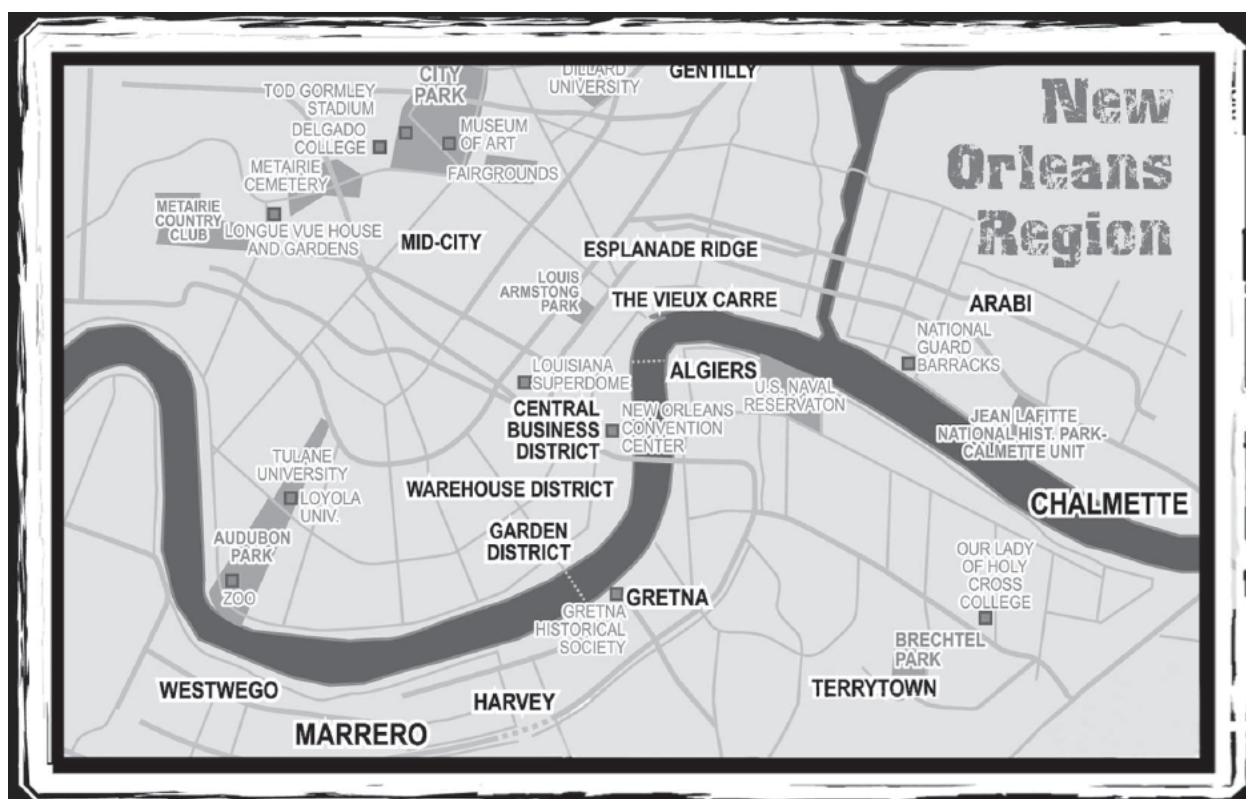
Город-полумесяц

Новый Орлеан располагается в центре орлеанского округа - одного из 64 геополитических районов, на которые штат Луизиана был разделён с момента своего возникновения. Сам город лежит в той же широте, что и столица Египта Каир (30 градусов к северу от экватора). Он занимает восточный берег реки Миссисипи примерно в 90 милях выше по реке от Мексиканского залива. Фигура, которую образует город на карте, стала причиной одного из его прозвищ - "Город-полумесяц".

Когда первые колонисты прибыли на землю будущей "орлеанской области", весь регион утопал в сплошной трясине - и если бы не технологии и не человеческая изобретательность (и решительность), территория Нового Орлеана и по сей день выглядела бы столь же враждебно, что и в те годы. Средний уровень высоты составляет два фута ниже уровня моря (из-за чего большинство трупов следует погребать на возвышенностях). Самые высокие точки области, долгие годы формировавшиеся наводнениями Миссисипи, приходятся на многочисленные дамбы, окружающие город. Общая протяжённость дамб составляет более 130 миль, что позволило им служить неофициальной южной границей, которая, между тем, также имеет форму полумесяца.

Пригородная территория Нового Орлеана (*включающая* орлеанский округ, а не равняющаяся ему), фактически состоит из 24 различных районов помимо самого Нового Орлеана, которые включают такие места, как Абита Спрингс, Порт Сульфур и Слайделл.

С географической и экономической точек зрения эти области считаются пригородами Нового Орлеана, однако большинство из них имеют такое же отношение к городу, как, например, некоторые городки Мэриленда или Северной Виржинии - к национальной столице. Когда проводится перепись населения, то статистика чаще всего содержит результаты относительно всей пригородной территории, а не только Нового Орлеана.



Краткая справка

Климат: воздух в городе влажный, горячий, летняя температура может превысить 100 градусов по Фаренгейту³⁰. Такая влажность объясняется близостью к Мексиканскому заливу. Годовой объём дождевых осадков превышает пять футов. “Сухой сезон” в Новом Орлеане отсутствует, и местные жители хорошо знают, что ливня следует ожидать в любое время года. Самой большой естественной угрозой для города всегда оставались ураганы, которые регулярно навещают Мексиканский залив в период между июнем и декабрём.

Комендантский час: подростки младше 18 лет не имеют права показываться на улицах после 23:00.

Экономика: в дополнение к туризму, который ежегодно приносит несколько миллионов долларов в городскую казну, Новый Орлеан активно торгует с Латинской Америкой. В городе много зерна, стали, кофейных зёрен, а в 70-ых здесь наступил настоящий бум на добычу нефти из морских месторождений. Средний уровень заработной платы ниже, чем во всех Соединённых Штатах, за исключением самых отсталых – и это даже при всём обилии высокооплачиваемых рабочих мест и прибыли от портовой торговли. Каждый четвёртый житель города получает зарплату ниже минимальной.

Правительство: городом управляет мэр и муниципальный совет, которые избираются на открытом голосовании. Границы округов (луизианский вариант

³⁰ Т.е. более 37°C.

провинций) географически были назначены католической церковью. Испанское правление сделало округа политическими районами.

Население: на всей пригородной территории проживает немногим более одного миллиона человек, однако ежемесячно город посещают практически вдвое больше туристов.

Религия: в городе доминирует римский католицизм. Чёрный Кодекс Бианвиля (датируемый 1724 г.) требовал от рабовладельцев крестить и воспитывать своих слуг в католических традициях, хотя множество рабов и других иммигрантов привезли в Новый Орлеан вудуистские верования, которые здесь прижились. В жилой части города, особенно в районе Улицы Святого Чарльза, распространён и протестантизм.



Марди Гра

Описание Нового Орлеана было бы неполным без упоминания самого крупного фестиваля в городе - Карнавала. Этот продолжительный праздничный сезон начинается 6-го января каждого года (в праздник Богоявления). Кульминация фестиваля приходится на день, именуемый "Жирным Вторником" (от фран. "*mardi gras*"), который отмечается в любой вторник между 3 февраля и 9 марта. Будучи важнейшей новоорлеанской традицией, за более чем 300 лет существования Марди Гра превратился в самую знаменитую городскую достопримечательность, которую можно без тени сомнения назвать одним из самых масштабных представлений во всём мире.

В течение всей своей истории Карнавал буквально выворачивал жизнь города наизнанку. Массивные городские районы, включая Французский квартал, превращаются в улицы. Общественный транспорт прекращает работу, как и общественные школы и даже почтовая служба. Тысячи людей выходят на улицы, надевая любимые маски и освобождая своё сознание от проблем для того, чтобы заменить тревоги лёгким и добродушным дебоширством. И каждый год, в день перед Марди Гра, мэр города также выходит на улицу, чтобы Рекс, Король Карнавала, смог управлять Новым Орлеаном в течение следующих 24 часов. Передача власти носит символический характер, однако она многое говорит об отношении, которое сформировалось у жителей города к их любимому празднику.

Истоки этого Карнавала как ежегодной традиции можно проследить даже глубже, чем многие могут угадать с первого раза. Языческие корни праздника уходят ещё в историю древней Греции, которая отмечала приближение весны фестивалями, во время которых люди искали духовного очищения через умерщвление плоти. Эти обряды были переняты римлянами, одна из ежегодных сатурналий которых выливалась в великий праздник Луперкалию. Какое-то время католическая церковь старалась помешать распространению этой традиции, однако после столетий безуспешных попыток сдалась и сделала так, как она поступала всегда - включила этот языческий обряд в собственный календарь. В результате название римского праздника изменилось на *carnevale*, что означает "прощание с плотью". Это название отражало период поста, который начинался в День покаяния.

В те годы обряд носил непристойный, едва ли не скотский характер, поскольку участники проводили несколько дней, освобождаясь от сдерживаемых страстей и желаний. И только с приходом 17-го столетия фестиваль начал обретать театральные черты, постепенно превращаясь в причудливый маскарад, на время которого люди могли забыть о своих тревогах, переодеваясь в безликих участников беззаботного кутежа. Популярность этого карнавала несколько снизилась на время викторианской эпохи, пока его в более ироничном свете не омолодила группа состоятельных жителей Садового района Нового Орлеана в 1857 г. Эта группа, которая называла себя "*Mistick Krewe of Comus*", и превратила шумное веселье в Марди Гра, подняв всю праздничную традицию до невиданных прежде высот благодаря своим роскошным костюмам и беззаботному

поведению. С тех пор фестиваль добился особой популярности, и хотя старинный обычай праздничного шествия соблюдается участниками по-прежнему (благодаря городским законам, направленным против социальной дискриминации), в целом фестиваль стал ещё масштабнее и ярче, чем когда-либо.

Положение дел

Хотя вся пригородная территория Нового Орлеана, включая сам город, считается доменом Князя Вайдла, большинство местных Сородичей обитают в орлеанском округе, и неудивительно, что их больше всего волнует именно эта область. Новый Орлеан расположен в южном конце обширной поймы реки Миссисипи. На севере он ограничен озером Пончартрен, а в южной части река разделяет его пополам. Площадь города - приблизительно семь на восемь миль, и он связан с дорогами I-10 и I-610. Сам город медленно, но неизбежно погружается в болота из-за воздействия реки, слабости почвы и высоты грунтовых вод. Эрозия каждый год приближает береговую границу почти на 40 квадратных миль, продвигая залив к северу на полмили за один год.

Ключевые районы города в общих чертах обрисованы ниже. Там же представлены описания некоторых важнейших аспектов Нового Орлеана. Более подробное представление об этих местах может дать книга **City of the Damned: New Orleans**.

Центральный деловой район

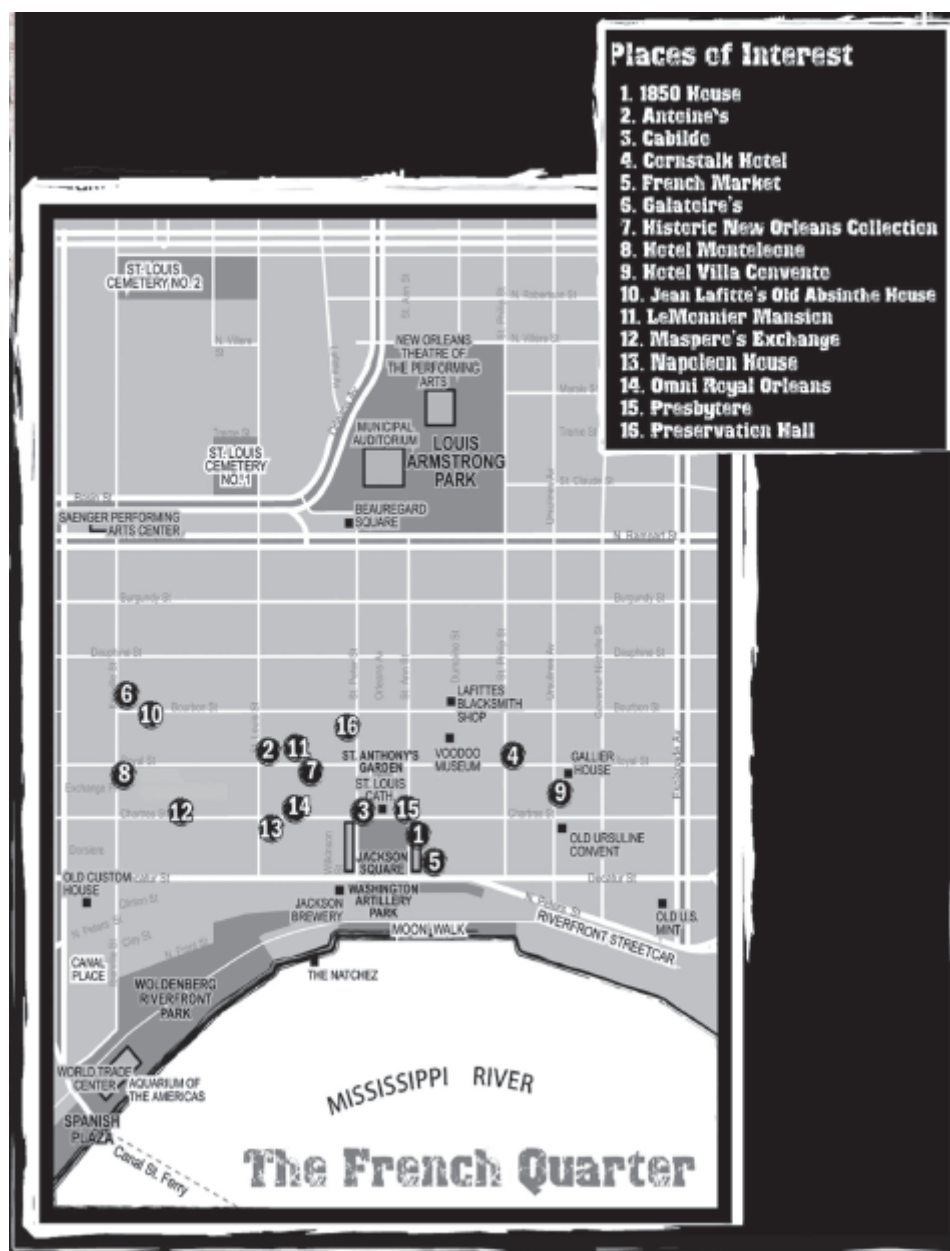
После Приобретения Луизианы в 1803 г. градостроители решили создать американский коммерческий сектор, в результате чего и возник этот район (наряду с его важной частью, Складским районом). Как только американцы вступили во владение городом, воодушевлённый Князь Вайдл начал привлекать в город большое количество торговцев, банкиров и ремесленников, предпринимательская деятельность которых преобразовала район в оживлённый порт. В своём раннем воплощении в качестве Предместья Св. Марии этот район превратился в сеть банков, правительственных зданий, частных офисов и складов, сосредоточенных вокруг центральной точки - Лафайет-Сквер. В те дни Кэнел-Стрит разделяла американскую и французскую части города, и даже сейчас она всё ещё представляет собой границу между центром города и его спальным районом.

Князь Вайдл сэкономил немалую часть своих сбережений, вкладываясь в развитие "своего" района и практически не поддерживая те области, которые были ему неуютны. Нужно заметить, что некогда этот район принадлежал афроамериканскому сообществу и считался "задворками города", поскольку в действительности представлял собой лишь расширенную версию района красных фонарей. В течение долгого времени Вайдл и его смертные пешки (известные и неизвестные) силой, деньгами и другими средствами претворяли свои идеалы в жизнь. Сегодня в центральном деловом районе располагаются несколько важных учреждений, включая Здание муниципалитета и Луизианский Супердоум, разделённый на несколько стадионов.

Центральный деловой район также включает Складской район, который некогда служил ключевым центром городской деятельности, однако по мере того, как портовый район уменьшался, этот сектор также сжимал границы. Международная луизианская выставка 1984 г. приковала к району долгожданное внимание, в результате чего целый ряд складов был преобразован в апартаменты и картинные галереи. С появлением некоторых известных ресторанов, магазинов и конференц-центра Складской район заиграл новыми красками.

На политическом уровне Вайдл предпочитает использовать этот район в качестве преимущества над теми, кто просит у него права на присутствие в городе. Сородичи знают, что Вайдл способен затруднить им существование, попросту ограничив площадь их передвижения, поскольку множество новичков ищут пристанища в единственном районе, который не принадлежит какому-либо вампиру (или команде Сородичей, как

некоторые котерии предпочитают себя называть). Таким образом, Князь получает заметную выгоду (зачастую выражающуюся в деньгах или встречах услугах) от тех, кого он поселил в этот "дешёвый отель для Сородичей". По большей части эта стратегия оправдала себя, и теперь центральный деловой район полон Сородичей, задолжавших Князю. Само собой, Вайдл не держит в этом убогом месте личных убежищ.



Нижний садовый район

В своей юго-западной части центральный деловой район ограничен Нижним садовым районом - старым и увядающим близнецом Садового. В прошлом этот район был одним из самых изящных пригородов во всей стране. Он был стилизован под греческие городки, а некоторые дома и аллеи были намеренно созданы в качестве противовеса классическому современному пригороду. Когда план этого района впервые появился в 19-ом столетии, геодезист Бартеlemi Лэфон намеревался выработать уникальный пригородный дизайн. Все улицы носили имена греческих богов, включая ряд переулков, названных в честь муз, а элита, приехавшая сюда жить, дополнила район собственными греческими мотивами, построив галереи с колоннами и вырастив сады и украшенные газебо.

Но золотые дни этого места давно прошли. Всё та же зажиточная элита, которая так долго поддерживала расширение области, вскоре перебралась в другую часть города - в новый Садовый Район, где на тот момент кипела жизнь Нового Орлеана. Множество из красивых домов, заброшенных своими хозяевами, были разделены на арендные жилища для иммигрантов, которые в огромном количестве прибывали в город в надежде на получение работы. Объекты жилищного строительства ещё сильнее ударили по прежнему очарованию этой области, а с открытием моста через Миссисипи на смену покою и тишине пришли шум и движение. Только недавно, после закрытия въезда на мост, инвесторы и хозяева магазинов снова заинтересовались районом, и ожесточённые сражения за его облагораживание грянули с новой силой.

В течение многих десятилетий Нижний садовый район служил домом главе Княжеского совета Примоген, Дэва по имени Перл Шастен. Она утверждает, что именно её усилия способствовали первоначальному развитию области, и когда район достиг пика своей популярности и благосостояния, став одним из самых богатых и известных районов США, она добилась особого признания со стороны остальных Сородичей. Даже когда популярность района упала, Шастен осталась, высоко держа голову. Таким образом, для Сородичей Нового Орлеана имя Перл стало синонимом к Нижнему садовому району, и многие полагают, что никакая сила не сможет заставить её покинуть эти места.

Садовый район

Вероятно, самым контрастным местом Нового Орлеана по стилю и внешнему виду является область, известная как Жилой квартал - по аналогии с Французским кварталом на востоке. Обширную, на удивление чистую территорию Садового района (и Жилого района в его западной части) можно назвать настоящим архитектурным чудом, составленным из нескольких отдельных городов - Лафейетта, Джефферсона и Кэрроллтона. На протяжении приблизительно 20 лет (с середины до конца 19 в.) эти города постепенно сливались с Новым Орлеаном, пока не образовали единую область - Жилой район, существующий до сих пор. Помимо того, что здесь активно развивается коммерция и налаживаются жилищные вопросы, два главных образовательных учреждения Луизианы - университет Тулейн и университет Лойола - расположены именно здесь. Нередко область вокруг студенческих городков называют Университетским районом.

Здесь параллели снова образуют интересный парадокс. Несмотря на явное различие Садового района и Французского квартала, и та и другая область имеют немало общего. Обе представляют собой национальные исторические районы, жители которых пытаются поддержать архитектурную целостность и индивидуальность родных мест при помощи закона о сохранении. Между тем, если Французский квартал с наступлением темноты бывает довольно опасным местом, определённые части Садового района остаются не менее опасны и в светлое время суток. Князь Вайдл, обладающий рядом убежищ на этой территории, отрицает подобные утверждения, однако факт есть факт, и любой, кто тщательно приглядится к этим районам, увидит горькую истину.

Сам по себе Садовый район не слишком велик (если не считать остальную часть Жилого района). Фактически он даже меньше, чем Французский квартал или Нижний садовый район, и тянется от Улицы Святого Чарльза до Мэгезайн-стрит, располагаясь между Джексон-Авеню и Луизиана-Авеню. Это прежде всего жилой район, и многие из ярчайших его атрибутов составляют частные дома или бывшие частные места жительства - например, Дом Чарльза Бриггса и Вилла Полковника Шорта (на которой проживал федеральный офицер, ветеран Гражданской войны). Также в Садовом районе располагается Лафейеттское Кладбище, построенное в 1833 г. и ставшее одним из самых захватывающих достопримечательностей города.

Центр города

Один из районов Нового Орлеана добился статуса самого "городского". Это место, практически лишённое исторических черт, известно как Центр города. Будучи самым большим районом Нового Орлеана, Центр города представляет собой северную часть рабочего района. Он тянется приблизительно от Северной Клейборн-Авеню (южная часть города) до Сити Парк-Авеню (север Нового Орлеана). Северной границей Центра служат Новоорлеанский Загородный Клуб на западе и Городской парк на востоке.

В отличие от других районов Нового Орлеана, Центр города практически не может похвастаться собственным лицом: здесь царит совершенно невероятный микс разных культур и народов. Большинство азиатских и латиноамериканских иммигрантов Нового Орлеана живут и работают именно здесь. Здесь же располагаются несколько чрезвычайно важных точек для импорта и торговли, которые представляют интерес в равной мере для смертных и Сородичей. Район стремительно развивался последние годы, однако работа была ограничена лишь несколькими конкретными местами, а общего плана по улучшению всего района попросту не существовало. Как результат, в целом район потерял немалую часть своей привлекательности. Высокий уровень всевозможных форм преступности упрощает местным вампирам задачу кормления. Учитывая возраст и состояние Центра города, это место считают собственной родиной многие молодые Сородичи, которым не приходится даже надеяться на охотничьи права в других частях города. Между тем, молодой Примоген клана Мехет, Коко Дюкетт, первые годы также обитала в этом районе и до сих пор иногда выступает от имени местных Сородичей, словно считая себя их агентом.

Водораздел Эспленейд

Как и Улица Святого Чарльза в Жилом районе, Эспленейд-Авеню представляет собой живописный квартал, усеянный симпатичными домиками и скрывающийся в тени дубов, стройными рядами растущих на всём его протяжении. Расположенный напротив самого большого городского парка, Водораздел Эспленейд отличается множеством достопримечательностей, включая речной рукав и обширный ипподром. Дома здесь не столь экстравагантны, как в жилой части города, что наделяет район тем спокойным достоинством, которого так не хватает последней области. Сам водораздел представляет собой полосу возвышенностей, простирающуюся от Французского квартала до рукава реки Св. Джона - микрорайона Эспленейд и вместе с тем самой старой части Нового Орлеана. Первые поселенцы высоко оценили преимущества построения домов в этом месте, вдалеке от разрушительных сезонных наводнений. Единственной местной достопримечательностью (помимо самих домов) можно назвать Городской парк - и уже упомянутый рукав реки Св. Джона.

Городской парк обладает внушительными размерами. Простираясь на 1500 акров, он является пятым по величине городским парком страны. В нём встречаются и речные лагуны, и дубовые рощи, растущие среди Испанских болот. Когда Магистраль 610, ведущую из штата в штат, направили через этот парк, нарушив его покой и засоряя среду обитания, множество местных Сородичей возмутились и попытались обратиться к Князю с требованием изменить маршрут магистрали, однако, по словам Князя, ему "не удалось" этого сделать.

Рукав реки Св. Джона, старый минирайон на западе Водораздела, на юге примыкает к Центру города, на севере к парку и на востоке - непосредственно к рукаву реки. Франкоканадцы обосновались в этом районе задолго до основания Нового Орлеана, а ещё раньше коренные американцы использовали водный путь в качестве самой короткой дороги между озером Пончартрен и рекой Миссисипи. Когда французские исследователи наткнулись на эту тропу, они сочли весь район готовым для построения поселений.

Здесь до сих пор можно увидеть некоторые классические здания, включая "Коровий дом", Дом Дабезис и Особняк Лалинга. Несколько лет назад Князь запретил Сородичам

появляться или охотиться в этих местах, не объяснив причин своего указа. Это зловещее молчание только способствует возникновению странных слухов о поведении Вайдла.

Район Трёмé

Традиционно принадлежащий чёрным креолам, этот небольшой район считается первым настоящим пригородом Нового Орлеана. Будучи расположен под старыми стенами Французского квартала (сегодня носящих название Северной Рэмпарт-Стрит), этот достаточно бедный квартал представляет собой лишь тень того изящного места, которым он был однажды. Разрушение (и бесхозное состояние) некогда прекрасных домов в последнее время заставляет многих жителей объединять усилия в попытке восстановить красоту этого квартала. Однако восстановление тянется чрезвычайно долго, подобно тому, как это происходит и в Нижнем садовом районе, и многие считают, что эти попытки обречены на провал.

Тем не менее, множество важных мест расположены здесь, посреди океана грязи и бандитизма. Здесь можно увидеть одну из самых красивых церквей во всём регионе – церковь Св. Августина. Построенная тем же архитектором, который восстановил и Собор Сент-Луиса, эта церковь открылась в 1842 г., став второй афроамериканской католической церковью в стране. Ниже простирается парк Луи Армстронга, названный в честь легендарного джазового певца и корнетиста. В середине 19-ого столетия этот квартал находился вне городских стен и служил рынком для чернокожих и освобождённых рабов, носившим название Конго-Сквер. В начале 20-ого столетия смежную область занял печально известный район Сторивилль. И хотя в дальнейшем он был снесён, клеймо Сторивилля затронуло весь район – мало у кого из Сородичей в этих местах есть какой-либо личный или деловой интерес. Тем не менее, более чем достаточный интерес (или уважение) по-прежнему вызывают такие места, как Театр Махалии Джексон и Муниципальная Аудитория, и благодаря усилиям некоторых решительно настроенных граждан (некоторые из которых были Сородичами) район сохранил часть своего бывшего величия. Сегодня здесь появилась даже радиостанция, ведущая передачи прямо из парка.

В определённые времена года район Трёмé служит местом сбора Сородичей. Многие полагают, что этот обычай ведёт свою историю со времён бартера или дебатов, некогда распространённых среди городских котерий, в то время как другие считают, что это всего лишь удобное и сравнительно безопасное место встречи для неонов. Как бы то ни было, действия этих Сородичей не имеют обыкновения привлекать внимание Князя... хотя в скором времени это может и измениться.

Вью Каррэ

Будучи настоящим жемчугом в короне Беззаботного города, этот сравнительно небольшой район Нового Орлеана стремительно превзошёл все остальные по славе и популярности. Вью Каррэ – что означает “Старый квартал,” – представляет собой минирайон размером 6 на 13 жилых блоков, однако при этом он остаётся одним из самых густонаселённых мест Нового Орлеана. Именно во Французском квартале, как он стал известен сегодня, находятся самые роскошные отели, рестораны и достопримечательности Нового Орлеана, причём попасть из одного места в другое нетрудно даже пешком. Этот минирайон, который местные жители называют просто Кварталом, располагается на Джексон-Сквер и примыкает к реке на востоке, пригороду Маригни на севере и Складскому району на юге. Даже в самые активные времена года в нём проживает менее 20 000 постоянных жителей, однако каждый из них служит потенциальной жертвой для своего тайного Лорда, Антуана Савуа.

Одним из наиболее эффективных методов, которыми Князь сдерживает распространение влияния Савуа, стало учреждение в этом квартале зон своего Элизима. Когда Савуа набрался политического опыта и взялся за направленное превращение своего квартала в историческое место для туризма, Князь решил бороться огнём с огнём и

назначил множество зданий во Вью Каррэ зонами своего Элизиума. Это было поистине гениальное решение. Ни у кого не возникло вопросов о побуждениях Князя: было вполне очевидно, что он защищает бесценные исторические части квартала от варварских актов некоторых Сороричей, оберегая здания ко взаимному удовольствию всех вампиров. Решение охранять Квартал, казалось, напрашивалось само собой - и в этом была его гениальность. Когда все видят мудрость того или иного поступка, то истинные мотивы того, кто его совершает, становятся незначительными - даже если они должны настораживать по своей природе.

Установление зон Элизиума по всему Кварталу достигло двух главных целей. Во-первых, оно нарушило гегемонию так называемого Лорда Вью Каррэ. Согласно декрету, Смотритель Элизиума волен появляться в любых местах, объявленных зонами Элизиума, - а когда столько зданий в пределах одного квартала находятся в его власти, фактически он имеет полное право свободно посещать территорию другого вампира. Учитывая, что Смотритель Элизиума – непосредственный служащий Князя, только увеличивает мудрость такого решения. Вторая цель, которой достигла стратегия Князя, заключалась в том, что он сумел поставить Саву в крайне неудобное положение. С каждым нарушением правил Элизиума, произошедшим в его квартале, Саву теряет небольшую часть своего авторитета. А учитывая строгость тех мер, которые были назначены Князем для нарушителей покоя в зонах Элизиума, Вайдл фактически обрёл возможность судить всех "выскачков" и "преступников", обитающих или охотящихся во Французском квартале. Саву пошёл против воли Князя - теперь он должен иметь дело с последствиями.



Зоны Элизиума во Французском квартале

Следующие места объявлены зонами Элизиума Князя Вайдла. В соответствии с его декретом, каждый, кто нарушит их неприкосновенность (прямо или косвенно), подвергнется осуждению. Большинство этих мест представляют собой исторические отели, рестораны или питейные заведения, хотя некоторые, такие как ЛеМоньё, некогда были частными домами.

- Дом 1850 года
- Дом Антуана
- Кабильдо³¹
- Отель Корнсталк
- Французский рынок
- Галатуар
- Ряд исторических зданий Нового Орлеана
- Отель Монтелеоне
- Отель Вилла Конвенто
- Старинный Абсент-хаус, принадлежавший Джин Лэфитт
- Особняк ЛеМоньё
- Биржа Мэсперо
- Наполеон Хаус
- Королевский особняк Нового Орлеана
- Дом пресвитера
- Презервейшн Холл³²

³¹ Капитул (исп.)

³² Старинный джазовый клуб

Проклятые Нового Орлеана

Каждую ночь в орлеанском округе действует почти сотня вампиров, однако лишь около шестидесяти из этих ночных охотников обитают в городе на постоянной основе, обладают собственными убежищами и правами на питание в том или ином районе Нового Орлеана. Нижеприведённый раздел описывает только самых влиятельных или старых Сородичей Нового Орлеана – тех, кто обладает достаточным политическим весом и/или может как-либо повлиять на текущую обстановку в городе.

Августо Вайдл, Князь Нового Орлеана

Клан: Вентру

Ковенант: Ланцеа Санктум

Обращение: 1701 г.

Внешний возраст: Середина-конец 30-ых

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 4, Решительность 6

Физические Атрибуты: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 6

Социальные Атрибуты: Внушительность 4, Манипулирование 5, Самообладание 4

Ментальные Навыки: Образование (Католическая догма) 3, Компьютер 1,

Расследование 4, Медицина 2, Оккультизм 3, Политика 6, Наука 3

Физические Навыки: Атлетика 3, Борьба 4, Вождение 1, Огнестрельное оружие 3,

Скрытность 2, Выживание 4, Холодное оружие 4

Социальные Навыки: Знание животных 2, Эмпатия 3, Экспрессия 2, Запугивание 5,

Убеждение 3, Коммуникабельность (Этикет) 6, Знание улиц 3, Обман 5

Преимущества: Союзники (Местное правительство) 3, Союзники (Высший свет) 3,

Союзники (Полиция) 3, Статус в городе 5, Статус в клане (Вентру) 4, Статус в ковенанте

(Ланцеа Санктум) 5, Контакты 2, Убежище 4, Стадо 2, Языки (Английский 2,

Французский 3, Латинский 2), Слуги 3, Ресурсы 4

Воля: 9 (понижена с 10 в ходе не-жизни)

Человечность: 5

Добродетель: Вера

Порок: Гордыня

Здоровье: 11

Инициатива: 9

Защита: 4

Скорость: 15

Сила Крови: 7

Дисциплины: Ясновидение 3, Доминирование 5, Соппротивление 5, Мощь 4, Величие 3

Отклонения: Нарциссизм (умер.; 5), Подозрительность (умер.; 6)

Витэ/Витэ за раунд: 20/5

В восприятии местных Сородичей имя Августо Вайдла стало синонимом сразу к двум вещам: Новому Орлеану и той решительности, с которой Вентру добиваются превосходства над окружающими. Редкие города Нового Света прошли через такую череду несчастий и испытаний, через которую прошёл Новый Орлеан - и тем не менее, Вайдл выдержал эти удары. Он - первый и единственный Князь, которого когда-либо признавали местные Проклятые, и сегодня он уже стал чем-то вроде символа для молодых участников клана во всех Соединённых Штатах и даже за их пределами. К сожалению, мало кто понимает, какой ценой Вайдл добился своей безудержной власти.

Ещё будучи мелким испанским дворянином родом из Валенсии (по браку – из Кордовы), Августо Вайдл полагал, что его единственная надежда на обретение истинного величия заключается в том, чтобы заработать его в сражении. Он поступил на военную службу в стремлении получить звание генерала, чтобы конечном счёте добиться власти и поколебать национальную политику. Тем не менее, его военные успехи, пусть и довольно значительные, были редки и немногочисленны. Поэтому, по иронии судьбы, через

несколько лет Вайдл был вынужден жениться на девушке, которая уже обладала влиянием. Он был помолвлен с андалузской дворянкой, отец которой – крупный землевладелец - стремился узаконить права своей дочери через брак. Когда невеста умерла при таинственных обстоятельствах, к Вайдлу явился её дальний предок, который в ту же ночь вырвал его из публичной высокосветской жизни и показал ему замкнутый мир Сородичей. Мало того, что Вайдл был подвергнут Винклулumu, он также был связан по рукам и ногам владениями и репутацией своего Сира (в некотором отношении – старейшины) и уже очень скоро обнаружил, что его постоянно проверяют на ценность и преданность как своей новой семье, так и самой Испании.

Последний и самый тяжёлый из этих тестов ожидал его в годы Семилетней войны, когда Сир предложил ему сыграть непосредственную роль в победе Испании над Францией. Хотя Испания и получила Луизиану в ходе войны, в 1768 г. французские горожане подняли восстание в этой области, и Испании пришлось выслать новые войска, чтобы подавить его. Сир Вайдла предложил своему потомку выступить вместе с отрядом, чтобы представлять интересы Испании в незаконно удерживаемом французами городе под названием Новый Орлеан. Молодой Вентру увидел в этом предложении шанс обрести свободу и принял его, понимая, что это означает конец Винкулума и той ненавистной привязи, на которой держал его Сир. На смену чувства долга, которое он испытывал по отношению к своему Сиру, пришло чувства долга по отношению к клану и католической церкви.

В течение своего господства Вайдл делал всё возможное, чтобы удержать бразды правления над городом в своих руках. Он всегда был известен своей неприязнью к религии Вуду, однако в последнее время подобная неприязнь разрослась до открытой ненависти. Суровые меры, которые он всегда применял в отношении всё возрастающего числа местных Сородичей, заставила многих засомневаться в истинных побуждениях Князя (а некоторых – и в его здравомыслии). Многие верят – причём вполне справедливо, – что он уже потерял чувство времени. Скоро ему придётся передохнуть, а поскольку явного правопреемника у него нет, многие задаются вопросом, кому он оставит своё наследство.

Вайдл высок для испанца, у него резкие средиземноморские черты лица и широкие плечи. Его гладкие тёмные волосы всегда кажутся влажными, и он всё ещё носит аккуратно урезанный Ван Дайк, к которому привык ещё в смертной жизни. К сожалению, обслуживание этой изящной бородки занимает значительную часть первого часа каждой ночи из-за того, что он был Обращён в спешке, не получив даже шанса привести свою внешность в порядок. Вайдл одевается так, чтобы произвести впечатление, однако он никогда не забывает о преимуществе функциональности перед формой. Он говорит отрывистым, авторитетным стаккато, который так характерен для его соотечественников, и даже за многие десятилетия, проведённые в Новом Свете, он не избавился от своего явного акцента - или даже не позаботился об этом.

По слухам, Князя может насытить лишь кровь другого католика. Впрочем, нельзя забывать и о том, что его Сила Крови чрезвычайно высока, и он может питаться только другими Сородичами...

Антуан Савуа, Лорд Французского квартала

Клан: Дэва

Ковенант: Ланцеа Санктум

Обращение: Савуа утверждает, что был Обращён в начале 1700-ых. Сородичи Нового Орлеана, имеющие основание сомневаться в его словах, считают, что эту дату следует приблизить к 1840 г.

Внешний возраст: Середина 30-ых

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 3, Решительность 4

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 4, Самообладание 5

Ментальные Навыки: Образование (История церкви) 3, Ремесло 1, Расследование 2, Оккультизм (Вуду) 4, Политика 5

Физические Навыки: Атлетика 1, Огнестрельное оружие 1, Скрытность 1, Холодное оружие 3

Социальные Навыки: Эмпатия 3, Экспрессия 4, Запугивание 3, Убеждение (Хитрость) 3, Коммуникабельность 3, Знание улиц 3, Обман (Мошенничество) 4

Преимущества: Союзники (Местное правительство) 2, Союзники (Оккультная сфера) 2, Союзники (Преступный мир) 1, Статус в клане (Дэва) 3, Статус в городе 4, Статус в ковенанте (Ланцеа Санктум) 4, Контакты 3, Известность 1, Убежище 3, Стадо 3, Языки (Английский 3, Испанский 3), Ресурсы 4

Воля: 9

Человечность: 5

Добродетель: Справедливость

Порок: Зависть

Здоровье: 7

Инициатива: 8

Защита: 3

Скорость: 10

Сила Крови: 4

Дисциплины: Ясновидение 4, Стремительность 2, Величие 5, Соппротивление 1, Фивейское Чародейство 3

Ритуалы Фивейского Чародейства: Кровавый ковчег (1), Чума лжеца (2), Увещевание к грешникам (3)

Витэ/Витэ за раунд: 13/2

Антуан Савуа утверждает, что был признанным старейшиной в Новом Орлеане ещё в 1762 г., когда испанцы только вступили во владение городом. Также он был союзником и компаньоном прежнего Лорда Французского квартала, Марии Паскуаль, пока в конце 1800-ых её не настигла Окончательная Смерть. Ни в том, ни в другом случае он не подкрепляет своих заявлений какими бы то ни было доказательствами. Его имя не фигурирует ни в записях, ни в воспоминаниях других местных старейшин - включая тех, кто хорошо знал Леди Марию, - до наступления 1848 г. Даже после того, как его появление в городе было замечено впервые, никто из союзников Марии не помнит, чтобы у них был хоть сколько-нибудь существенный контакт. Однако, как бы то ни было, Антуан Савуа преуспел в захвате власти над Французским кварталом вскоре после гибели Паскуаль – и отчасти из-за того, что он, судя по всему, действительно имел доступ к её знаниям и обладал поддержкой многих из её наиболее могущественных союзников. Тот факт, что никто не замечал его до 1848 г., Савуа воспринимает как комплимент его способности хранить свою деятельность в тайне.

С тех пор, как Квартал превратился в туристическую Мекку, которой он остаётся и по сей день, Савуа использовал своё господство над ним для укрепления власти. Отдавая всё своё время отчаянной борьбе с Князем Вайдлом, который отказывается признавать законность его прав на территорию и охоту в Квартале, Савуа фактически стал использовать эту холодную войну в качестве средства для расширения своего влияния. Как урождённый креол (во всяком случае, так он выглядит), Савуа играет на исторических, расовых и религиозных проблемах местных жителей. Он притворяется настоящим католиком, но при этом вполне принимает и постулаты вуду. Он даже включает элементы этой религии в свои католические обряды, что, пусть и являясь весьма необычным миксом, трудно назвать неслыханным делом в Городе-полумесяце. Впрочем, этим он только усиливает враждебность Князя Вайдла (который видит в подобных действиях "осквернение" веры) и Барона Симитира (который считает, что Савуа

использует вуду лишь в качестве очередного инструмента, служащего для обретения поддержки среди его последователей).

Савуа рисует себя как защитника чёрной, креольской и вудуистской культур и их последователей из числа Сородичей. Тем не менее, многие из хулителей Савуа – Барон Симитир далеко не единственный – видят в нём лишь политика, который просто использует городские течения как предлог для достижения своих собственных целей. По слухам, даже его лояльность Ланцеа Санктум – чистое шоу, в ходе которого он пристроился к тому ковенанту, которое дало ему необходимый имидж, а не какое-либо религиозное руководство. Французский квартал и другие бедные районы города, задыхающиеся от перенаселения (во всяком случае, если говорить о Сородичах), сегодня более, чем когда-либо, находятся на грани открытой войны между сторонниками Савуа и его противниками.

Савуа удивительно открыт и доступен для старейшины. Он держит при себе двор, в который может явиться с предложением или просьбой любой Сородич, а также сам регулярно произносит в Элизиуме речи и прокламации, словно политический деятель, стремящийся к переизбранию. Насколько он искренен в своих воззваниях, можно только гадать, однако он уже обзавёлся достаточным числом сторонников и последователей, чтобы крепко стоять на ногах перед лицом враждебно настроенных Князя Вайдла и Барона Симитира.

Савуа выглядит как низкорослый, худой человек с ярко выраженными европейскими чертами. У него тёмные волосы и непостоянная бородка, которая колеблется между “пятиминутной” щетиной и настоящей бородой. Он предпочитает всевозможные костюмы или спортивные куртки и редко появляется на людях без улыбки на лице. Когда он бывает особенно эмоционален или решителен, в его голосе проявляется слабый французский акцент.

Барон Симитир, Регент поневоле

Клан: Носферату

Ковенант: Колдовской Круг

Обращение: Дата неизвестна

Внешний возраст: Средний возраст

Ментальные Атрибуты: Интеллект 5, Сообразительность 4, Решительность 5

Физические Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4

Социальные Атрибуты: Внушительность 4, Манипулирование 3, Самообладание 4

Ментальные Навыки: Образование (История) 3, Ремесло 2, Расследование (Исследования) 5, Медицина 3, Оккультизм (Вуду) 5, Политика 4

Физические Навыки: Атлетика 2, Борьба 1, Скрытность 4, Выживание 5, Холодное оружие 1

Социальные Навыки: Знание животных 2, Эмпатия 3, Экспрессия 2, Запугивание (Пристальный взгляд) 4, Убеждение 3, Знание улиц 5, Обман 3

Преимущества: Союзники (Вудуисты) 5, Союзники (Оккультная сфера) 2, Союзники (Популярные религии) 1, Статус в городе 3, Статус в клане (Носферату) 2, Статус в ковенанте (Колдовской Круг) 4, Контакты 2, Известность 1, Быстрая реакция 2, Убежище (Безопасность) 3, Стадо 5, Языки (Английский 1)

Воля: 8 (понижена с 9 в ходе не-жизни)

Человечность³³: 6

Добродетель: Вера

Порок: Гнев

Здоровье: 9

Инициатива: 9

³³ Как ни странно, именно 6. По правилам должно быть не больше 5 из-за Круака.

Защита: 3

Скорость: 11

Сила Крови: 5

Дисциплины: Анимализмы 3, Ясновидение 2, Круак 5, Кошмар 3, Затемнение 4, Соппротивление 3, Мощь 1

Ритуалы Круака: Аппетит Лимба (Муки Прозерпины) (1), Ригор Мортис (1); Седло (2); Прикосновение Саусау Панман (Прикосновение Морриган) (3); Кровавая дань (4); Угощение Лоа (Угощение Праматери) (5), Загноение крови (5)

Витэ/Витэ за раунд: 14/2

Будучи, вероятно, самой загадочной фигурой Нового Орлеана, Барон Симитир для одних остаётся спасением, для других - угрозой, и для всех сразу – тайной. Этот странный вампир прибыл в город в 1799 г., покинув Гаити во время восстания местного населения против французской колониальной оккупации. Он мало что рассказывает о своём прошлом, и даже самые доверенные его последователи не знают всей правды. Так, например, никому не известно, родился ли он непосредственно на Гаити или же приехал туда из другого места. Сам Барон рассказывает только одно: в Гаити он встретил свою Окончательную Смерть, после чего ему удалось вернуться в своё настоящее воплощение с помощью великого лоа Барона Самеди. Он не уточняет, носит ли его история метафорический или буквальный характер, однако свою приверженность вуду он приписывает именно тому случаю.

Объединение традиционных обрядов вуду с могущественным колдовством Проклятых наделило Барона - как новоорлеанского унгана - феноменальной силой. Спустя множество лет после его появления в городе Симитир посвятил себя развитию культуры вуду. Это произошло в то же время, когда он обрёл небольшое, но преданное число сторонников из числа местных Сородичей и – что ещё более важно – из числа смертных практиков вуду. Со временем он начал понимать, что оба главных новоорлеанских авторитета ставят его людей под угрозу – Князь Вайдл из-за его нетерпимости к иным религиозным взглядам и растущего страха перед Бароном и его влиянием; Антуан Савуа – из-за его попыток манипулировать вуду и смертными последователями этой религии для достижения политических целей. Барон Симитир использует своё значительное влияние как на смертные массы, так и на небольшую, но очень могущественную группу союзных Сородичей, чтобы бороться с обеими угрозами. Иногда под давлением обстоятельств ему приходится объединять с Савуа усилия в борьбе против Вайдла – хотя Барон и презирает Савуа за использование вуду в порочных целях, всё же это лучше, чем откровенная враждебность Вайдла, - однако эти союзы всегда были крайне непродолжительны.

Когда его не принуждают помимо воли вступать в политические конфликты, Барон живёт в одном из нескольких убежищ, расположенных в самых бедных, чёрных кварталах города – вудуистском сердце Нового Орлеана. Он часто проводит различные церемонии, вовлекая в них как Сородичей, так и людей. Большинство смертных последователей считают его исключительно сильным унганом, не подозревая, однако, о его сверхъестественной сущности. Симитир иногда ссылается на существование других вудуистских групп Проклятых помимо его новоорлеанских последователей (на Гаити, в Центральной и Южной Америке, на Карибских островах и во множестве Соединенных Штатов). Его последователи полагают, что одна из основных целей Барона состоит в том, чтобы в конечном счёте официально объединить всех их в новый ковенант, способный конкурировать с основными пятью.

При первой встрече с Бароном многие принимают его за актёра под слоем грима. Он выглядит как ходячий труп: его кожа стянута и имеет серый оттенок, глаза и зубы давно пожелтели, а пряди волос свободно спадают на плечи. Он носит одежду, традиционно напоминающую о Бароне Самеди – старый чёрный костюм, цилиндр и тёмные очки вместе с тростью. Также Барон источает запах естественного разложения, однако он прилагает немало усилий к их устранению и пользуется огромным количеством ароматов

и моющих средств, чтобы это скрыть. Он утверждает, что свою мертвецкую внешность он получил после того, как Барон Самеди вернул его в этот мир из объятий Окончательной Смерти.

Филип Малдонато, Советник и Патриарх

Клан: Мехет

Ковенант: Ланцеа Санктум

Обращение: 1752

Внешний возраст: Ранние 40-ые

Ментальные Атрибуты: Интеллект 5, Сообразительность 5, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 4, Ловкость 6, Выносливость 4

Социальные Атрибуты: Внушительность 4, Манипулирование 3, Самообладание 5

Ментальные Навыки: Образование (Гуманитарные науки) 5, Компьютер 3, Ремесло 2, Расследование 5, Медицина 2, Оккультизм 5, Политика 4, Наука (Математики) 4

Физические Навыки: Атлетика 4, Борьба 3, Вождение 1, Огнестрельное оружие 2, Скрытность 5, Выживание 5, Холодное оружие (Меч) 6

Социальные Навыки: Эмпатия 4, Экспрессия 3, Запугивание 4, Убеждение 3, Знание улиц 5, Обман 5

Merits: Союзники (Полиция) 4, Союзники (Высший свет) 3, Союзники (Городское управление) 1, Статус в городе 3, Статус в клане (Мехет) 1, Статус в ковенанте (Ланцеа Санктум) 2, Контакты 4, Чувство опасности, Обезоруживание, Убежище 3, Стадо 1, Язык (Арабский 2, Английский 3, Французский 3, Латинский 3), Медитативное сознание, Наставник 3, Ресурсы 4

Воля: 8

Человечность: 6

Добродетель: Воздержанность

Порок: Гнев

Здоровье: 9

Инициатива: 11

Защита: 5

Скорость: 15

Сила Крови: 6

Дисциплины: Ясновидение 4, Стремительность 5, Величие 2, Затемнение 2, Соппротивление 3, Мощь 1

Витэ/ Витэ за раунд: 15/3

В 1602 году архиепископ Валенсии предпринял личный крестовый поход, чтобы избавить “христианскую Испанию” от пагубного присутствия иноверцев, особенно тех, которые управляли страной в течение 700 лет ещё до того, как он родился, а именно - мусульман.

Хотя теперь, когда Испанией вновь стали управлять сами испанцы, многие захотели ослабить арабское и мусульманское влияние в родной стране - и всё же мало кто стремился к полному изгнанию “*moriscoes*”³⁴ из этих земель в той же мере, в которой стремился к этому архиепископ. На пути к своей цели он даже заявил, что сарацины “ничего так не одобряли, как свободомыслие в вопросах религии, которым сыны Мухаммеда отличались и сами”. Хотя это замечание, возможно, следует считать самым большим комплиментом, который только можно было сделать мусульманским предкам испанцев, сказано это было в качестве страшного оскорбления.

Один из испанских сарацинов, Мехет по имени Аль-Мохагер, нашёл слова архиепископа унижительными. Как учёный, работающий в сердце мировых знаний, которым на тот момент был изумительный город Кордова, Аль-Мохагер не мог даже

³⁴ Мавров (исп.)

представить, откуда могла появиться такая ненависть и нетерпимость к его народу, и он воспринял это событие весьма болезненным образом. В жизни он не был верующим человеком – а в смерти единственной верой, которую он знал, был моральный кодекс, который он принял после вступления в общество клана Мехет. Поэтому когда испанцы начали вынуждать местных мусульман к выбору между обращением в христианство или изгнанием, он добровольно погрузился в торпор.

Пятьдесят лет спустя Аль-Мохалгер пробудился – но лишь затем, чтобы обнаружить, как сильно изменился его родной дом. Христианская Испания действовала кнутом, миллионы арабов были насильственно выселены за время его продолжительного отдыха. Испания стала сытой, честолюбивой страной, нажившей себе многочисленных врагов как по всей Европе, так и в уже расцветающем Новом Свете. Понимая, что Испания находится на грани войны, Аль-Мохалгер пришёл к выводу, что самое время передать свой факел более молодому Сородичу. Он не мог свыкнуться с местом, которым стал его родной дом, однако будучи под угрозой обнаружения, он должен был гарантировать жизнь своего наследия. Так он нашёл себе преемника - благородного кордовского воина и учёного по имени Филип Малдонато.

Один из бывших союзников Аль-Мохалгера, кордовский Вентру – блюститель великой чести и традиционной этики – рад был узнать, что его коллега наконец выбрал себе потомка. Звезда Кордовы больше уже не была самой яркой в короне Испании, и теперь, когда над страной висела угроза войны, многие испанские Вентру оказались в ловушке из-за амбиций местных правителей. Вентру спросил у Филиппа, согласится ли он проследить за его собственным потомком, военным по имени Вайдл, на которого он возлагает большую часть своих надежд на благо Испании. Филип с готовностью согласился, и в течение всей Семилетней войны он ни на шаг не отходил от Вайдла, всегда готовый защитить его или помочь советом.

После войны Вайдла отправили управлять некоей областью в Луизиане - и хотя официальное поручение Филиппа было выполнено, молодой Мехет, привязавшийся к этому испанцу, решил сопровождать Вайдла в Новый Свет, чтобы продолжить своё служение ему в качестве консультанта. Он никогда не согласился бы поменять сторону.

Филип Малдонато очень высок. У него гладкая, тёмная кожа с редкими морщинками вокруг глубоко посаженных глаз, которые слабо искрятся всякий раз, когда он над чем-нибудь размышляет. На публике или рядом с Князем он предпочитает носить сшитые на заказ деловые костюмы (как правило, чёрные или серые). В личной жизни от иногда не отказывает себе в удовольствии обратиться к привычкам, сохранившимся со времён его смертной жизни, и одевает анахроничную одежду или обставлет своё убежище мебелью, которая в наше время считается "старинной".

Перл Шастен, Примоген

Клан: Дэва

Ковенант: Инвиктус

Обращение: 1726

Внешний возраст: около 30

Ментальные Атрибуты: Интеллект 4, Сообразительность 4, Решительность 2

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные Атрибуты: Внушительность 2, Манипулирование 4, Самообладание 5

Ментальные Навыки: Образование 2, Ремесло 3, Расследование 3, Оккультизм 2, Политика (Новый Орлеан) 4

Физические Навыки: Атлетика 1, Борьба 2, Вождение 1, Огнестрельное оружие 3, Кража 4, Скрытность 2, Выживание 3, Холодное оружие 2

Социальные Навыки: Эмпатия 4, Экспрессия 3, Запугивание 2, Убеждение 4, Коммуникабельность (Этикет) 5, Знание улиц 3, Обман 5

Merits: Союзники (Потомственная аристократия) 4, Союзники (Высший свет) 3, Статус в городе 3, Статус в клане (Дэва) 4, Статус в ковенанте (Инвиктус) 2, Здравый смысл, Контакты 2, Известность 1, Убежище 4, Ресурсы 4, Слуги 3

Воля: 7

Человечность: 6

Добродетель: Благоразумие

Порок: Лень

Здоровье: 8

Инициатива: 8

Защита: 3

Скорость: 10

Сила Крови: 5

Дисциплины: Ясновидение 4, Доминирование 3, Стремительность 2, Величие 5, Сопротивление 2, Мощь 2

Отклонения: Депрессия (умер.; 6)

Витэ/Витэ за раунд: 14/2

В несравнимо большей степени, чем она готова это признать, Перл Шастен является пережитком давно ушедшей эпохи. Будучи одним из старейших активных членов Княжеского совета Примоген, Перл многое видела и многое пережила. Она наблюдала, как город превращается в драгоценность, которой он остаётся и по сей день, однако она прекрасно знает ту колоссальную цену, которую Новому Орлеану пришлось заплатить за своё преобразование.

Перл мало что помнит о своей смертной жизни, и этот факт в последнее время начинает беспокоить её всё больше, особенно во время сна. В период стремительного развития города, приблизительно во второй половине 19-го столетия, Перл была одним из наиболее влиятельных и активных Сородичей Нового Орлеана. Она вызывала уважение практически у каждого из местных вампиров и прилагала немало усилий, чтобы снискать расположение даже самого сдержанного из Проклятых. В своё время Перл превратила заклятых врагов в союзников, а нищих сделала принцами. Она привела свой клан к удивительному почёту благодаря своей скромности и даже сделала своим союзником Князя, придерживающегося враждебной идеологии. Однако то время ушло - её время ушло. Появление Антуана Савуа ознаменовало наступление тёмных веков и для города, и для стареющей госпожи его собственного клана.

К началу 21-ого века Перл стала всего лишь эхом того Сородича, которым она была когда-то. Она неспособна к изменениям и лишена даже внутренних побуждений – и если она сохранила власть и престиж, который некогда накопила, то лишь потому, что не захотела лишиться последнего, что у неё осталось от прежних времён. Перл – Сородич, давно переживший свою эпоху, но, как и все вампиры, она вынуждена продолжать бессрочное существование безо всякого шанса даже уйти на покой с тихим достоинством уставшего человека.

Соклановцы считают вкусы Перл несколько странными. Она давно оставила попытки следовать современной моде и культурным трендам, однако в стремлении носить одежду “неувядающих” и “классических” стилей она стала выглядеть странно и архаично. Хотя Обращение она получила, когда ей было уже под сорок (она утверждает, что только тридцать “с небольшим”), Перл источает тяжёлую ауру глубокой старости, которая выдаёт те долгие десятилетия, которые ей довелось повидать. Даже застывшее в момент смерти, её тело чувствует вес бесконечно сменяющихся лет. Ослабевшая челюсть, тяжёлые морщины вокруг её утомлённых глаз... всё это вызвал её постаревший дух, а не вечное тело.

Мисс Оупел, Примоген

Клан: Носферату

Ковенант: Картианское Движение

Обращение: 1848

Внешний возраст: Средний

Ментальные Атрибуты: Интеллект 4, Сообразительность 2, Решительность 4

Физические Атрибуты: Сила 5, Ловкость 2, Выносливость 4

Социальные Атрибуты: Внушительность 1, Манипулирование 3, Самообладание 3

Ментальные Навыки: Образование 2, Компьютер 2, Ремесло 2, Расследование (Язык жестов) 3, Оккультизм 2, Политика 4

Физические Навыки: Борьба 4, Вождение 1, Скрытность 3, Выживание (Города) 3

Социальные Навыки: Знание животных 3, Эмпатия 3, Запугивание (Физические угрозы) 4, Убеждение (Красноречие) 3, Знание улиц 5, Обман 3

Преимущества: Союзники (Рабочие организации) 3, Союзники (Местное правительство) 3, Статус в городе 2, Статус в клане (Носферату) 3, Статус в ковенанте (Картианцы) 4, Контакты 3, Гигант (обратите внимание: мисс Оупел в действительности обладает ростом, равным примерно 5 футам 6 дюймам³⁵, однако её массивное, полное тело наделяет её преимуществами этой характеристики), Убежище 2, Стадо 3, Ресурсы 2

Воля: 7

Человечность: 7

Добродетель: Благоразумие

Порок: Гнев

Здоровье: 10

Инициатива: 5

Защита: 2

Скорость: 12

Сила Крови: 3

Дисциплины: Кошмар 3, Затемнение 4, Соппротивление 3, Мощь 3

Витэ/ Витэ за раунд: 12/1

Мисс Оупел - в местном обществе она упоминается только под этим именем – добровольно взвалила на свои плечи обязанность призывать совет Князя к благоразумию. Будучи ребёнком (а затем и потомком) бывших рабов, она достигла немалого статуса во времена Реконструкции, когда провела целую политическую кампанию, призванную убедиться, что Носферату получают своё место при новом порядке. Проработав многие годы на должности Патриарха, она погрузилась в торпор в середине 20-ого столетия. Пробудившись в 1978 г., она в течение нескольких лет пыталась одновременно вернуть свой прежний статус - в чём она в значительной степени преуспела благодаря усилиям множества Носферату, которые помнили её до сих пор, - и повлиять на политический курс Князя Вайдла. Оупел - один из старейших советников Примоген и вместе с тем кость в горле Князя. Недавно она отклонила честь снова стать Патриархом своего клана, поскольку вторая должность, пусть даже и неофициальная, могла помешать её усилиям и работе в качестве Примогена.

Мисс Оупел – большая сторонница Картианского Движения. Она непрерывно работает внутри системы - не просто затем, чтобы повлиять на действия Князя Вайдла и других советников Примоген, но и в надежде на то, что ей удастся убедить их предоставить “простым Сородичам” больше свободы и власти, поскольку это послужит их общим интересам. Пока что это не слишком ей удавалось. Мисс Оупел терпеть не может применять силу в политических целях, однако она ничуть не гнушается использовать физическое запугивание на персональном уровне. (Более того, она уже не раз выражала

³⁵ Приблизительно 175 см.

своё неудовольствие "позорным" поведением молодых Сородичей, попросту выбивая из них дурь).

Обладая довольно тучным телом, мисс Оупел похожа на нормальную (разве что страдающую избыточным весом) темнокожую женщину – во всяком случае, до тех пор, пока никто не увидит её лицо: обвисшую массу плоти и морщин, столь глубоких и крупных, что удивительно, как ей вообще удаётся что-либо видеть. Как правило, она носит широкие платья и шаль. Говорит она низким голосом, заметно растягивая слова и имея, вдобавок, обыкновение (которое страшно раздражает многих старейшин) обращаться к собеседникам в уменьшительно-ласкательной форме и пользоваться выражениями наподобие “золотой мой” или “голубчик”. Другие Сородичи, видевшие её в момент питания, были изрядно удивлены её манерой относиться к жертвам с одинаковой вежливостью, а нередко и просто болтать с ними в самом дружественном тоне до и после кормления, независимо от того, пережили ли они Поцелуй.

Коко Дюкетт, Примоген

Клан: Мехет

Ковенант: Картианское Движение

Обращение: 1892

Внешний возраст: Немногом больше 20

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 3, Решительность 4

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3

Социальные Атрибуты: Внушительность 5, Манипулирование 3, Самообладание 4

Ментальные Навыки: Образование 1, Компьютер 1, Расследование 4, Медицина 2, Оккультизм 1, Политика (Сородичи) 4, Наука 2

Физические Навыки: Атлетика 3, Борьба 4, Вождение 1, Огнестрельное оружие 3, Скрытность 3, Выживание 2, Холодное оружие 3

Социальные Навыки: Эмпатия 3, Запугивание 2, Убеждение 4, Коммуникабельность 4, Знание улиц 5, Обман 3

Преимущества: Союзники (Городское управление) 3, Союзники (Политические активисты) 3, Статус в городе 3, Статус в клане (Мехет) 3, Статус в ковенанте (Картианцы) 3, Контакты 4, Убежище 3, Стадо 1, Вдохновение, Ресурсы 3, Сногсшибательная внешность 2

Воля: 8

Человечность: 8

Добродетель: Надежда

Порой: Похоть

Здоровье: 8

Инициатива: 8

Защита: 3

Скорость: 11

Сила Крови: 3

Дисциплины: Ясновидение 2, Стремительность 3, Доминирование 1, Величие 1, Затемнение 3, Мощь 1

Витэ/ Витэ за раунд: 12/1

Хотя Дюкетт родилась во время расцвета викторианской эпохи, она считает себя ребёнком 21-ого столетия. Она была спасена от жизни проститутки пожилым джентльменом, который, на первый взгляд, не хотел от неё ничего, помимо приятной компании. Учитывая судьбу некоторых других проституток того времени, Коко не на шутку перепугалась, когда этот джентльмен предложил ей руку и сердце - однако что-то в его поведении успокаивало её, и она поняла, что будет счастлива связать с ним свою жизнь, забыв о безрадостном прошлом.

Пожилой джентльмен – уже многое повидавший Мехет по имени Старквезер³⁶, – выжидал почти два года, прежде чем обречь свою подопечную на проклятие вечной жизни. В течение этого времени он обращался с ней очень вежливо – почти как с равной, – охотно поддерживая разговор на любые темы, большинство из которых вращалось вокруг политики и роли человечества в естественном миропорядке. Лишь много лет спустя Коко поняла, что он попросту проверял её. Только когда её будущий Сир оказался полностью удовлетворён ответами и успехами предполагаемого потомка, он решился на её Обращение, заставив её при этом не только переоценить всё, чему он её учил, но и всё, что она когда-либо (как ей казалось) знала. Однако вместо того чтобы сломить её, Обращение только преподало ей ещё один урок. Как и планировал её Сир, Коко обрела мечту, познакомившись с целями Картрианцев, в обществе которых всё то, во что она верила ещё в смертной жизни, нашло своё посмертное отражение.

Как только она в очередной раз проявила ту мудрость и подготовленность, на которую рассчитывал её Сир, он освободил её из-под своей опеки, предоставив возможность самостоятельно идти к своей мечте. К концу 20-ого столетия Коко пробила себе дорогу в Княжеский совет Примоген, доказав свою ценность как Сородича, который не только знает о мечтах и надеждах городских неонатов, но и всегда ведёт честный спор за столом переговоров. Коко никогда не нравилось то, что старший вампир из её клана ведёт себя в значительной степени аполитично, однако она уважает его власть и, что ещё более важно, его значимость в глазах Князя. Она понимает, что не идёт ни в какое сравнение с Патриархом ни с физической, ни с политической точек зрения, но она надеется на то, что сделав себя столь же важной для Князя, что и её конкурент, она сможет оказать больше влияния на структуру городской власти во время неизбежного торпора Вайдла. Если это – игра, то Коко Дюкетт намерена правильно сыграть свои карты.

Не нужно обладать магическим зеркалом, чтобы увидеть, что среди членов совета Примоген Нового Орлеана Коко Дюкетт – самая красивая. Её очарование неописуемо, хотя особую привлекательность ей придаёт внутренний огонь, горящий в её глазах всегда, когда она ведёт речь или кидается в самое пекло философских дебатов. Её цель – это её страсть, а страсть даёт ей энергию идти к этой цели дальше, и мало кто из тех, кто видел её в момент речи, не поддаётся искреннему восторгу (особенно если слушатель принадлежит к числу смертных или молодых Сородичей). Из соображений солидности Коко дала себе зарок против традиционного “женского одевания”, отдав предпочтение тщательно подобранной форме, чаще всего состоящей из чёрной водолазки (не слишком броской, однако притягивающей взгляды) и пары длинных чёрных штанов. Она регулярно окрашивает волосы в тёмно-красный цвет, чтобы обеспечить контраст со своими глубокими голубыми глазами.

Закат, Король вечеринок

Клан: Носферату

Ковенант: Отстранившиеся

Обращение: 1915

Внешний возраст: Чуть менее 30

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 5, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4

Социальные Атрибуты: Внушительность 4, Манипулирование 4, Самообладание 5

Ментальные Навыки: Образование (Бизнес) 2, Компьютер 3, Расследование 2,

Оккультизм 3, Политика 3, Наука 2

Физические Навыки: Атлетика 3, Борьба 3, Вождение 4, Огнестрельное оружие 3,

Скрытность 5, Выживание 4, Холодное оружие 2

³⁶ От англ. *stark weather* – ненастная погода.

Социальные Навыки: Эмпатия 3, Запугивание 3, Убеждение 3, Коммуникабельность (Гостеприимство) 5, Знание улиц (Местные слухи) 5, Обман 4

Преимущества: Союзники (Ночные заведения) 4, Союзники (Городская бюрократия) 2, Завсегдатай, Статус в городе 5, Статус в клане (Носферату) 3, Контакты 5, Известность 3, Убежище 3, Стадо 5, Ресурсы 3, Рисковый водитель

Воля: 8

Человечность: 7

Добродетель: Благоразумие

Порок: Чревоугодие

Здоровье: 9

Инициатива: 8

Защита: 3

Скорость: 11

Сила Крови: 3

Дисциплины: Ясновидение 3, Величие 2, Кошмар 3, Затемнение 4, Сопротивление 2, Мощь 2

Витэ/ Витэ за раунд: 12/1

Один из самых известных Сородичей во всём городе, как ни странно, не проявляет никакого интереса к борьбе за власть. Действительно, этот независимый Проклятый вызывает к своей персоне немалое уважение (или, в некоторых случаях, зависть), которое он завоевал безо всякого участия в политических склоках - а это уважение, в свою очередь, только умножает его состояние.

Столь высокая значимость этого Сородича, известного миру Проклятых как Закат, объясняется его влиянием на ночную жизнь Нового Орлеана и, таким образом, на пульс городской жизни - во всяком случае, в отношении смертных. Окажи он поддержку одному из трёх главных Сородичей города, результаты, скорее всего, переломили бы ситуацию в пользу счастливчика. А потому нейтралитет этого Носферату остаётся на руку всем трём – и, таким образом, Закат, покровитель новоорлеанского кутежа, никого ещё не оставил в обиде.

Пожалуй, прежде всего Закат известен как владелец и менеджер сети баров и ночных клубов, готовых гостеприимно встретить любого Сородича и располагающихся по всему городу. Самое крупное и популярное из этих мест, Карнавал-Клуб, несколько лет назад даже было объявлено зоной Элизиума и с тех пор стало известно богатым городским неонатам как часть местной Кормушки. Визитной карточкой любого клуба, принадлежащего этому Сородичу, являются слегка окрашенные стёкла (в тех случаях, когда здание располагается над уровнем земли), “атмосферное” освещение комнат и отсутствие зеркал во всех помещениях, кроме ванных. Даже Князь иногда показывается в учреждениях Заката и может похвастаться наиболее дружественными отношениями с их владельцем в сравнении со своими соперниками.

Личность Заката идёт вразрез практически со всеми стереотипами Носферату. Он элегантен, общителен и доступен; он предпочитает роскошные апартаменты сырым, невзрачным жилищам, которые столь характерны для большинства его братьев по клану. Его социально-экономическое влияние не даёт покоя множеству городских традиционалистов, и прежде всего Антуану Савуа, который считается с властью Носферату и его присутствием лишь потому, что иначе он наделил бы Князя ещё большим преимуществом. Многие полагают, что Савуа планирует использовать собственность Заката в качестве стартовой площадки на пути к своему Княжеству, хотя никто не может сказать наверняка, как или когда потенциальный узурпатор решится на такой шаг.

В действительности Закат не столь нейтрален, как сам утверждает. Напротив, он был свидетелем многих взлётов и падений и хорошо знает цену отказа – более того, он способствовал свержению уже не одного Сородича. Закат ждёт, пока та или иная фракция проявит себя в качестве более весомого элемента в равновесии сил Нового Орлеана. Тогда

и только тогда он согласится рассмотреть хотя бы возможность поддержки этой фракции – причём если его участие окажется вовсе не так уж необходимо, то он продолжит пользоваться преимуществами нейтралитета, предоставляя свои услуги всякому посетителю вне зависимости от его политических взглядов.

Человек, ставший известен городу как Закат, некогда был светлокожим мальчишкой креольского происхождения. Теперь он выглядит как джентльмен неопределённой расы, однако достаточно симпатичной наружности – пусть и не столь привлекательной, чтобы он мог кого-нибудь соблазнить, но вполне достаточной для того, чтобы окружающие чувствовали себя рядом с ним непринуждённо. Он носит популярную одежду, которую меняет в зависимости от конкретного клуба – а это означает, что порой ему приходится переодеваться прямо на полдороге от одного клуба к другому. Однако даже самый ненаблюдательный собеседник заметит что-то... неопишное в его характере. Он источает едва заметную ауру хищника, хотя окружающие, не знакомые с миром Сородичей, могут и не сознавать, что в действительности появление этого человека действует им на нервы. Как бы то ни было, несмотря на всё его влияние и уважение, мало кто захочет узнать Закат по-настоящему близко.

Лидия Кендол

Клан: Гангрел

Ковенант: Ордо Дракул

Обращение: 1869

Внешний возраст: Тинейджер

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 4, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3

Социальные Атрибуты: Внушительность 4, Манипулирование 4, Самообладание 3

Ментальные Навыки: Образование 2, Ремесло 3, Расследование 4, Оккультизм 4, Наука 1

Физические Навыки: Атлетика 2, Борьба 2, Вождение 3, Кража 3, Выживание 4

Социальные Навыки: Эмпатия 3, Эспрессия (Актёрская игра) 4, Убеждение 2, Знание улиц (Деятельность Сородичей) 4, Обман (Отправление по ложному следу) 4

Преимущества: Союзники (Вудуисты) 2, Статус в городе 1, Статус в ковенанте (Ордо Дракул) 1, Контакты 2, Чувство опасности, Быстроходство 3

Воля: 6

Человечность: 6

Добродетель: Вера

Порок: Зависть

Здоровье: 8

Инициатива: 7

Защита: 4

Скорость: 14

Сила Крови: 3

Дисциплины: Анимализм 3, Стремительность 2, Превращение 3, Соппротивление 3, Мощь 1

Кольца Дракона: Замедление крови, Покорение Красного Ужаса

Витэ/ Витэ за раунд: 12/1

Лидия родилась в 1853 г. в результате изнасилования молодой белой женщины одним из рабов её дяди. Родная мать видела в ней лишь бремя и позорное пятно на своей репутации, так что Лидия с детства несла в своём сердце одновременно ненависть и привязанность к рабам и их чуждой культуре. Скорее всего, у неё была бы короткая и безрадостная жизнь, если бы Лидия не привлекла внимание Роджера Халлибёртона, Гангрела из числа северян, который появился в Новом Орлеане вскоре после того, как город сдался Союзу в мае 1862 г. Будучи педофилом в своей смертной жизни,

Халлибёртон решил держать Лидию возле себя в качестве гуля и неиссякающего сосуда, однако когда в 1869 г. его подопечную затоптала насмерть взбешённая лошадь, Рождер – на волне чувств, который он посчитал любовью – решил Обратить её.

Несмотря на то, что физически её тело осталось в шестнадцатилетнем возрасте, Лидия уже очень скоро развила в себе хитрость и интеллект, которые позволили ей обратить свой внешний возраст и невежество окружающих в личное преимущество. Вскоре она превзошла политические таланты своего Сира и даже его статус в городе. Несколько десятилетий спустя, когда Халлибёртон был уничтожен группой вудуистов из мести за нечаянное убийство нескольких детей, Лидия обрела свободу и смогла продолжить рост самостоятельно. Более того, гибель Сира, с которым она имела весьма эмоциональные отношения, полные любви и ненависти (впрочем, скорее ненависти), повторно воспламенила её восхищение местной чёрной культурой.

Этот восторг стремительно перерастал в почтение по мере того, как она продолжала своё обучение, и вскоре, во времена Великой Депрессии, Лидия стала практикующим вудуистом и последователем трансцендентной философии Ордо Дракул. Более того, именно благодаря поддерживающим её Драконам она впервые была представлена Барону Симитиру, взгляды которого она с тех пор разделяла с яростью – кто-то сказал бы, что фанатичной - преданностью. Хотя Барон Симитир подозревает, что Лидия в каком-то смысле видит в нём своего отца и/или Сира, а не религиозного лидера, её набожная приверженность вуду и способности к продвижению его позиций заставили его отбросить сомнения и наградить её относительно высоким статусом среди своих последователей.

На самом деле, прав он здесь только наполовину. Лидия действительно видит в нём человека, подходящего на роль отца и личного кумира, но она также глубоко предана своей религии, участникам своего ковенанта и дружественным ритуалистам – ведь это первая организация, в которую она когда-либо входила по-настоящему. Её беспокоит тот факт, что Барон Симитир не стремится вступить в тот же ковенант, что и она, и это – единственная ошибка в его системе взглядов, которую в остальном она считает просто безупречной.

Лидия все ещё использует свою иллюзорную юность в качестве инструмента, заставляющего окружающих недооценивать её знания, опыт и решительность. На самом деле, несмотря на своё достаточно слабое эмоциональное развитие во всём, что касается людей, подходящих на роль её отца, обычно она действует аналитически, готовая проявить нечеловеческое терпение и предпринять любые меры, необходимые для продвижения к своим целям (которые, по большому счёту, соответствуют целям Барона Симитира и его последователей). Если она не присутствует на обряде или формальном мероприятии (в этих случаях она предпочитает свободное белое платье), обычно Лидия одевается как беззаботный подросток, делая выбор в пользу футболок, длинных джинсов и ярко покрашенных гребешков и резинок, придерживающих её тёмные волосы.

Наташа Престон

Клан: Вентру (Малковиан)

Ковенант: Инвиктус

Обращение: 1967

Внешний возраст: Чуть менее 30

Ментальные Атрибуты: Интеллект 4, Сообразительность 3, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 1, Ловкость 2, Выносливость 3

Социальные Атрибуты: Внушительность 2, Манипулирование 3, Самообладание 4

Ментальные Навыки: Образование 4, Компьютер 3, Медицина 1, Политика 4, Наука 2

Физические Навыки: Вождение 1, Кража 1, Скрытность 1, Выживание 1

Социальные Навыки: Знание животных 1, Запугивание 3, Коммуникабельность 3, Знание улиц 2, Обман 1

Преимущества: Статус в городе 1, Статус в ковенанте (Инвиктус) 2, Контакты 1, Эйдетическая память, Убежище 1, Ресурсы 3

Воля: 7

Человечность: 6

Добродетель: Стойкость

Порок: Жадность

Здоровье: 8

Инициатива: 6

Защита: 2

Скорость: 8

Сила Крови: 2

Дисциплины: Анимализм 1, Доминирование 4, Величие 2

Отклонения: Буйное помешательство (тяж.; обусловлено родословной); Иррациональное мышление (умер.; 6)

Витэ/ Витэ за раунд: 11/1

Будучи в определённой степени новичком и в домене, и в мире Сороричей, Наташа Престон была типичной девчонкой из зажиточной английской семьи в период после окончания Второй мировой войны. Семья – ведущая свою родословную с колониальных времён и никому не позволяющая об этом забыть – отправила детей в колледж, несмотря на тот факт, что в 1960-ые годы выбор университетских программ для женщин был в значительной степени ограничен. Наташа, обладавшая одновременно умом и талантом к бизнесу и политике, оказалась в растущем числе тех женщин, которые выступали против консервативных традиций, и закончила колледж с дипломами в области бизнеса и политологии.

Благодаря своим навыкам, образованию и жестоким, практически беспощадным методам Престон видела перед собой замечательные политические перспективы. Во всяком случае, до тех пор, пока она и её кандидатура не попали на глаза "бизнесменам", которые в случае, если чувствовали себя обманутыми, предпочитали прямые действия всевозможным судебным тяжбам. Именно в тот момент, когда Престон медленно расставалась с жизнью, её нашёл другой незаконный покровитель её работодателя – Вентру по имени Констант.

Так, сначала в качестве простой пешки, затем гуля и наконец прямого потомка Престон со временем стала связующей нитью между своим Сиром и миром современного бизнеса и политики, с которым она была знакома гораздо лучше, чем Вентру, Реквием которого начался ещё до зарождения американской демократии.

Неизвестно, что происходило с ней в течение следующих нескольких десятилетий, поскольку сама Престон предпочитает об этом не распространяться. Как бы то ни было, она оставила (возможно по принуждению) службу у своего Сира и каким-то образом убедила Антуана Савуа принять её на такую же должность, невзирая на её относительную молодость и недавнее появление в городе (разумеется, она ничего не сказала ему о безумии, отравляющем её Кровь). Хотя неизвестно, как это ей удалось, Наташа сумела проявить себя как ценного союзника Савуа. За последние несколько лет Престон погрузилась во все аспекты новоорлеанского общества, изучила запутанную систему местной политики Проклятых и превратилась в одного из самых близких советников Савуа, став его глазами и ушами на тех территориях, которыми всё ещё жесткой рукой управляет Князь Вайдл. Похоже, что в целом она неплохо ладит со своим новым покровителем, хотя она и упрекает его (или любого, кто готов её слушать) в том, что власть Сороричей главным образом сосредоточена в руках мужчин, что объясняется тем простым фактом, что большинство лидеров среди Проклятых были Обращены в те времена, когда женщин рассматривали как второстепенный сорт граждан. Кажется, это единственная тема для разговоров, которой она действительно увлечена.

Хотя её можно назвать симпатичной, Наташа Престон имеет внешность прежде всего серьёзной, сугубо деловой женщины. Она практически не имеет чувства юмора и, похоже, всегда считает себя “на дежурстве.” Она предпочитает костюмы приглушённых тонов, а свои тёмные волосы носит только в консервативной (пусть даже и современной) манере.

*“Вы – Дьявол?” – спросила она, и её голос был полон надежды.
“Меня называли его сыном”, - ответил я и достал золото, чтобы купить её.*

Ритуалы Дракона

Эпилог: Струны и фортепьяно



Сегодня мне снилось, что я опять спускался в тот грязный подвал. Я чувствовал запах гнили, висящий в воздухе. Слышал резкий, стремительный и сопящий звук, который издаёт гончая, выходящая на след жертвы.

Сегодня моя последняя ночь, щенок. Создания, которых я видел... они сильнее меня, и я не намерен доставлять им удовольствие, превращаясь в лёгкую добычу, как и не собираюсь медленно погружаться в безумие, пытаюсь от них убежать. Я пришёл сюда лишь потому, что хочу подвести итог своей проклятой жизни. Я должен сказать своему старому... союзнику, что я больше не буду частью нашей общей программы.

Завтра я увижу солнечный свет. Это единственное, что может гарантировать успех моего замысла. И когда солнечный диск начнёт подниматься из-за горизонта, я подожгу вестибюль, в котором упокоится моё тело. Приходи сюда следующей ночью, поройся среди обломков на случай, если когда-нибудь соберёшься закончить так же. Посмотри на то, что оставят от меня лучи солнца и языки пламени. Если будешь достаточно осторожен, тебя никто не заметит.



Твою мать, как жжётся! Кровь так и хлещет оттуда, где должны быть мои кисти. От боли я ничего не вижу. Злость заволакивает сознание алым туманом, но я ни хера не могу сделать, пока качаюсь тут вниз головой весь в цепях. Кровь заливает стол, над которым меня подвесили. Что это за херня, подземелье? На стенах пылают факелы...

Этот мелкий гондон, которому я сломал челюсть, стоит прямо передо мной. И ещё какой-то урод, который был бы похож на священника, если бы у него на лбу моей кровью не был нарисован перевёрнутый крест. Он стоит рядом с первым и треплется обо всякой херне типа пороков и искушений. Да пошли они оба!

Они опускают меня, по-прежнему закованного с головы до ног, и ратягивают на столе. Жжение в культах ослабевает, и я опять слепну, исходя бешенством - а когда понимаю, что происходит, то вижу пепел, танцующий в воздухе. Могу поспорить, он появился тогда, когда они стали жечь мою мёртвую плоть.

Священник берёт молоток и кол, молится с ними в руках, потом настраивает кол у меня на груди и вгоняет его одним яростным движением.

Я слышу, как разом прерывается мой крик. Единственное, что я улавливаю после этого - крысиный писк, шипение угасающих факелов и тяжёлый грохот закрывающейся двери. Ничего не вижу. Теперь я ослеп по-настоящему.



Мне кажется почти забавным, насколько я тогда был наивным. Я разделял мир Сорочичей на множество разобщённых групп, каждая из которых борется с другой. Кровожадные изверги против художников, зловещий культ против таинственных теософов; моя собственная организация идеалистов – против них всех.

Однако мёртвое сердце учит предательству, и моё время существования среди чудовищ было достаточно продуктивным. Все эти философские вопросы бледнеют перед личными амбициями, которые лелеет каждый из нас.

Моя ранняя увлечённость Линдси канула в небытие задолго до того, как группа охотников ворвалась к ней в убежище, пока она ещё пребывала во власти сна. До сих пор

не знаю, как им удалось отыскать её тайное логово. Мозг затрудняется дать однозначный ответ.

Мистер Беннет давно исчез – его прямолинейные методы плохо работали в нашем обществе утончённых ночных правителей. Похоже, что все использовали его в своих целях, быстро забывая о данных взамен обещаниях.

Господину Оделии я доверяю как самому себе – впрочем, скорее из-за наших взаимных секретов, о которых лучше никому больше не знать, чем из симпатии или альтруизма. Оделия – отвратительное создание, но чрезвычайно ценное, и уж лучше он будет информировать меня о поступках других, чем станет делиться с другими сведениями обо мне.

Для леди Молтис единственным верным решением было вернуться туда, откуда она приехала. Здесь для неё ничего не было, но, хотя я и презираю её за то, как она обращалась со мной, когда я работал на неё под гипнозом, я с уважением вспоминаю то мастерство, с которым она провернула всё это грязное дельце.

А Максвелл... думаю, все мы хорошо знаем, что стало с Максвеллом, верно?



Город простирался под нами, мерцая огнями подобно тысячам далёких свеч.

- Одной ночью, - прошептала она, - всё, что ты видишь сейчас внизу, будет твоим.
А пока... может, потанцуем?

Я слышу струны и фортепьяно.

Я поднялся из мёртвых, и мёртвым я был среди них.

Ритуалы Дракона

Это не отрицание смерти, но это и не дыхание жизни. Это - погребальная песнь, музыкальная интерлюдия между жизнью и смертью, и этот Реквием - всё, что у нас остаётся после всех красок первого и холодного небытия второго. В Реквиеме есть свои крещендо и диминуэндо, свои фанатики с горящими глазами, свои безумцы с окровавленными руками, свои гедонисты, революционеры и будущие короли. Это не нежная музыка на грани сладости и отчаяния, это - истинная Симфония Проклятых.

Шарлотта Годибер, “Беспристрастие судьбы”

Камарилья

Теперь ты один из нас

*Станешь ли ты хищником или жертвой на просторах Мира Тьмы?
Попробуешь ли ты спрятаться или вступишь в чудовищную Пляску Смерти?
Не оставайся в ночи один...*

Компания White Wolf приглашает вас вступить в Камарилью, всемирный фанклуб Мира Тьмы. Тысячи игроков и Рассказчиков будут ждать вас.

• Играйте в **Vampire: the Requiem** и другие настольные игры вселенной **World of Darkness** с поклонниками со всего мира.

- Присоединяйтесь к глобальной, всеобщей хронике живого действия.
- Принимайте участие в эксклюзивных событиях и закрытых показах.
- Получайте особые призы и другие бонусы.
- Найдите себе друзей со всего мира.

Доступна возможность пробного участия в течение ограниченного времени!

Больше подробностей на <http://camarilla.white-wolf.com>